TOMBI!: LA GRAN AVENTURA DE WHOOPEE CAMP

SUPERJUEGOS

Nº 76. AGOSTO 1998. 395 PTAS.

LO IMPORTANTE ES GANAR

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS

- MOTO RACER 2
- BANJO KAZOOIE
- MISSION: IMPOSSIBLE
- BREATH OF FIRE III

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

O.D.T.
<OR DIE TRYING>
LA MUERTE ENTRA EN JUEGO

CONOCE TODOS LOS DETALLES DE LA NUEVA Y EXPLOSIVA GENERACION DE JUEGOS CREADOS POR PSYGNOSIS

CONCURSOS
TOMBI!
POINT BLANK
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

NOVEDADES MADE IN JAPAN

POCKET FIGHTER • G DARIUS • CRISIS BEAT • SHADOW TOWER • TAIL CONCERTO

8 420565 037006 00076



Shoot to select!
VERY HARD
Try playing against your opponent!
12 HIT
namco
PlayStation
SORTEAMOS
PISTOLA
G-CON
20
+
Point Blank
PlayStation
Y 20
Time Crisis
namco
PlayStation
SAMPLE
HIT!
20

CONCURSO POINT BLANK

SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este magnífico concurso. Para entrar en el sorteo sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 5 de Septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO POINT BLANK».







45

En portada

Todos sabemos que PSYGNOSIS ha sido una de las compañías que más ha colaborado en el triunfo de *PLAYSTATION*, sobre todo en **Europa**. Sin embargo, y salvo honrosas excepciones, la compañía de la lechuza últimamente estaba produciendo juegos sin el carisma ni el encanto que nos tenían acostumbrados. Pero como todo esto de las altas y bajas de compañías es algo cíclico, PSYGNOSIS vuelve a meterse «en la pomada» con un interesante catálogo de proyectos que a buen seguro volverán a colocarla en el lugar donde se merece. Por eso, en este número te encontrarás con un reportaje a tal efecto, en el que os contamos cuáles son los títulos que están preparando, destacando especialmente el colosal O. D. T., una aventura de disparos que puede saciar tus ansias de acción.

sumario nº 76

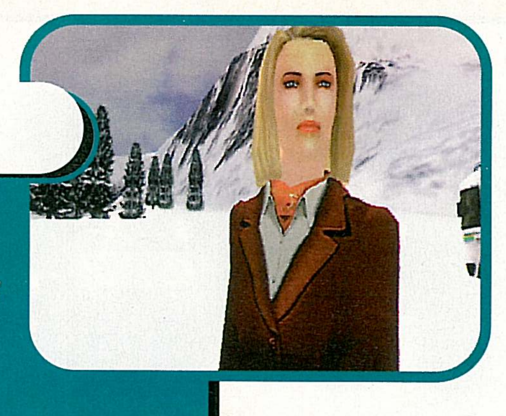
Super nuevo



Copyright Psygnosis UK



Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio y Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Raúl Montón, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: **Angel Aranda** (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



Como bien sabéis, en los meses de verano los artistas (y las madres de las artistas cuando se trata de canción española) se dedican a hacer «bolos» por las provincias para ganarse unas perrillas y figurar en los papeles. Bueno, pues nosotros hacemos algo parecido pero sin la grata compañía de nuestras madres y, lo que es más triste, sin cobrar un sólo duro.

ATRACCIONES







*1 Uno de los grandes aciertos de **Cyber Ocio** es el enorme número de consolas a disposición del público. Con esto y un buen repertorio de juegos, el éxito está asegurado.*

2 NINTENDO, SONY, VIRGIN, PROEIN, CENTRO MAIL y ZETA MULTIMEDIA son algunas de las compañías que lo han hecho posible.

*3 Como ocurrió en el **Simo**, algunos han asociado la desaparición de objetos con nuestra presencia. Tales sospechas son infundadas.*

*4 La asistencia de público es tremenda. Si en la foto no lo parece es porque algún gracioso anunció la presencia de **Pamela Anderson** en Los Rápidos.*

*5 Aunque parezcan Los Tres Sudamericanos apaleando al pequeño Monchito, se trata de **Alicia Sanz** de SONY con buena parte de la redacción.*

6 Los nuevos aseos mixtos con pantalla para comprobación de puntería han tenido gran aceptación en estas jornadas. La opción zoom, todo un acierto.

Hasta el próximo día 30 de Agosto, **El Parque de Atracciones de Madrid** albergará, en sus nuevas instalaciones de **El Palenque**, una muestra con todo lo mejor que el mundo del videojuego y las consolas puede ofrecer en la actualidad. **Cyber Ocio**, que así se llama esta experiencia organizada por las compañías más importantes del sector del entretenimiento, reúne en sus más de 900 metros cuadrados más de 100 consolas (***PlayStation*** y ***Nintendo 64***), más de treinta títulos distintos para estos sistemas y cerca de una veintena de ordenadores con los que jugar y realizar diferentes actividades multimedia. Además de poder disfrutar con todas estas instalaciones y equipos, los asistentes a la muestra tendrán también oportunidad de participar en todo tipo de concursos y sorteos con los videojuegos como protagonistas.

...S A GOGO

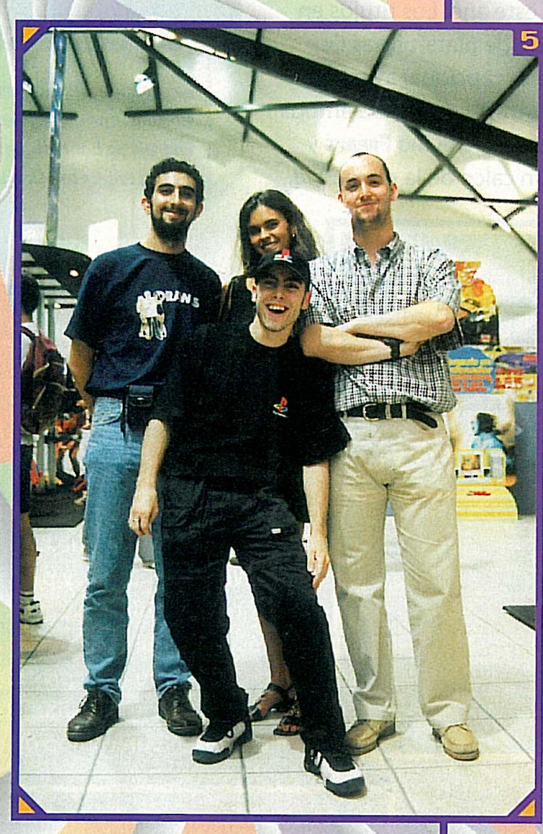
3



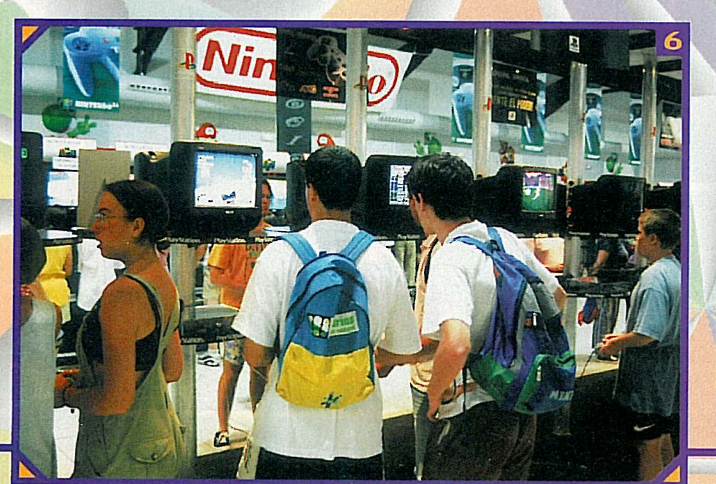
4



5



6



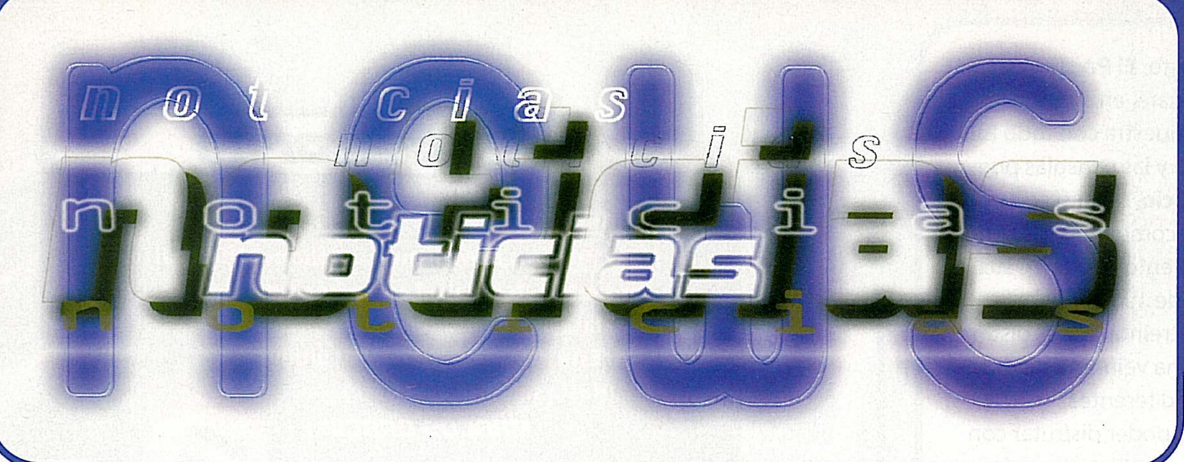
Editorial

Mientras *Mega Drive* sí que cumplió su ciclo vital (es dos años más veterana), el adiós «real» de *SNES* (más o menos hace año y medio) fue totalmente prematuro. Este mes comentamos su último juego. Hasta siempre *Super Nintendo*.

Marcos García

EN ACTO DE SERVICIO

Es un Agosto triste. Este mes nos despedimos de una consola histórica, de una de las grandes, de una de las principales culpables de que muchos de vosotros estéis leyendo estas líneas. Porque con el adiós «oficial» de ***Super Nintendo*** del mercado español, se despide una consola que ha sabido abrir los ojos de una legión de usuarios de videojuegos. Junto a ***Mega Drive***, fue la principal culpable de aquel fenómeno que se vino a denominar el «boom» del videojuego, y que introdujo en los hogares, y lo que es más importante, en la cultura española, lo que hemos venido a denominar como el ocio audiovisual. Su retirada nos duele. Nos duele porque hemos visto cómo la técnica se ha adelantado a los deseos. Los avances enterraron en vida a una consola en plena madurez, con muchos juegos con posibilidad de traerse a **España** y que por el desembarco de ***PlayStation***, ***Saturn*** y ***Nintendo 64*** no acabó de darnos sus frutos más maduros. Pero la vida sigue, y con la necesaria, para SEGA, aparición de ***Dreamcast,*** esperemos que no se repita la historia y no nos hipotequen un presente brillante por un futuro siempre inquietante. De todas formas, ***SNES*** siempre estará viva en nuestro recuerdo...



Según un estudio realizado durante dos meses por un equipo de investigadores suecos en Ibiza, el verano es la mejor época para disfrutar de los videojuegos. El informe, que no tiene más de dos páginas y está repleto de manchas de bronceador y sangría, ha salido a la luz recientemente pero ya hay quien ha puesto en duda su rigor. El asunto va para largo.

GT INTERACTIVE

SACARA UN MONTON DE SOBRESALIENTES EN SEPTIEMBRE

GT INTERACTIVE parece estar decidida a sacar nota en el próximo mes de Septiembre con el lanzamiento de cuatro de sus mejores producciones para este año. Los títulos en cuestión son el juego de plataformas GEX para ***NINTENDO 64***, la excepcional aventura ABE´S EXODUS para ***PLAYSTATION*** y, para ambos sistemas, los juegos de lucha **BIO FREAKS** y **MORTAL KOMBAT 4**, un calco de la recreativa.



*La segunda parte de las aventuras de Abe, la versión videojuego de nuestro Director de Arte **Tomás** en traje de baño, sigue las mismas líneas básicas que su antecesor. Una joya que no debes perderte.*

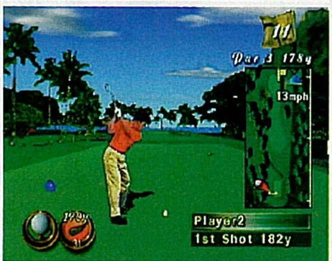


NINTENDO

HAZ DEPORTE CON NINTENDO 64

Los amantes del deporte en ***NINTENDO 64*** tendrán dentro de poco una interesante oferta de títulos entre los que elegir. Empezaremos por F1 GRAND PRIX, el impresionante juego de conducción basado en el mundillo de la **Fórmula 1**, que sorprendió a todos en el último **E3** de **Atlanta**. Creado por la compañía japonesa VIDEO SYSTEM, dicen que este título le pondrá las cosas tremendamente difíciles al F1 de ***NINTENDO 64*** que está programando actualmente PSYGNOSIS. Dotado de un enorme realismo, una jugabilidad envidiable y una calidad gráfica extraordinaria, F1 GRAND PRIX contará con las licencias y pilotos oficiales del mundial. También con el motor como protagonista llegará CRUIS´N WORLD, la segunda y mejoradísima entrega del arcade CRUIS´N USA que hace unos meses salió para ***N64***. Por último, y para alegría de los amantes del golf, WAIALAE COUNTRY CLUB será un fantástico simulador que sorprenderá a los aficionados por su fiel y precisa recreación de todos los elementos y circunstancias que pueden producirse en un campo de golf.



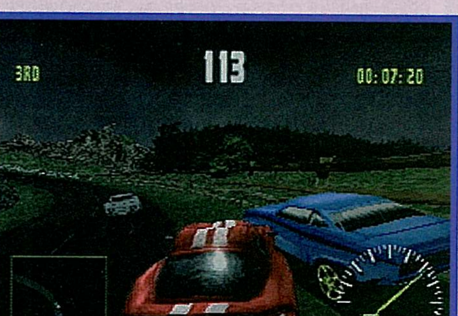
















ELECTRONIC ARTS

CON EL MOTOR A MAS DE MIL REVOLUCIONES

Tras un tiempo sin apenas noticias de ELECTRONIC ARTS, el coloso norteamericano vuelve a la carga para tentarnos con otra potente remesa de juegos. Para empezar, nada menos que Test Drive 5, la continuación de aquel impactante juego de coches de ACCOLADE. Con un esquema parecido a éste, pero con todo el salvajismo y desenfreno de una prueba *Off Road*, también podremos disfrutar de la versión todoterreno de la saga Test Drive con Test Drive 4x4. Cambiando de género, Future Cop LAPD 2100 nos invitará a imponer la ley en una época futurista. Para terminar con sus próximos lanzamientos, EA también sacará una versión especial para ***PlayStation*** de Alien Versus Predator, aquel gran *shoot'em-up* de ***Jaguar*** al estilo Doom.

KONAMI

EL GIGANTE NIPON ARRASA EN VENTAS EN TODO EL MUNDO

La compañía nipona está de enhorabuena al conocerse los excelentes resultados de ventas cosechados durante el año financiero que finalizó el pasado mes de Marzo de este año. Con más de 47 millones de dólares de beneficios netos y un volumen de ventas cercano a los 700 millones de dólares, KONAMI se convierte en la segunda compañía japonesa de videojuegos más importante si excluimos a los fabricantes de *hardware* para consola. Estas cifras suponen un crecimiento de un 30% respecto al año anterior. Cambiando de tema, KONAMI tiene ya a la venta el esperadísimo International Superstar Soccer para ***Game Boy***. Sin duda el mejor juego de fútbol que podéis encontrar para la portátil de NINTENDO.

VIRGIN

LO MEJOR DE CAPCOM NO SE HARA ESPERAR HASTA EL OTOÑO

En un plazo de tres meses, VIRGIN INTERACTIVE traerá a **España** lo más interesante de CAPCOM y una recopilación llamada R-Types con las dos entregas del clásico R-Type. De CAPCOM llegarán los juegos de Pocket Fighter, una divertida versión con los personajes caricaturizados de sus juegos de lucha, y el impresionante Rival Schools, un título que le pondrá las cosas muy difíciles al mismísimo Tekken 3. Para los amantes de Megaman, llegará Megaman X4 y la aventura en 3D Megaman Legends. Para concluir con los lanzamientos de esta compañía, Capcom Generation una recopilación por entregas con las mejores programas de recreativa que ha creado CAPCOM desde sus comienzos.



PSYGNOSIS



ELIMINATOR, ACCION TOTAL Y VELOCIDAD EXTREMA PARA PSX

Aunque tal combinación pueda parecer bastante común, cuando veáis el curioso planteamiento y, sobre todo, el desarrollo de Eliminator comprenderéis que el juego no tiene nada de normalito. Una carrera sin rivales que pugnen por la victoria pero con cientos de enemigos esperándonos a cada paso de sus complejísimos recorridos, es algo tan trepidante y divertido que pocos podrán substraerse a su encanto. A nosotros nos ha dejado gratamente sorprendidos por su frenético ritmo y jugabilidad.







INFOGRAMES

NO SOLO EL MUNDIAL ES FRANCES... TAMBIEN SE HACEN CON ARCADIA

Nuestros vecinos del norte están que se salen. Tras la conquista gala del Mundial de Fútbol, INFOGRAMES acaba de adquirir la compañía distribuidora ARCADIA SOFTWARE S. A. tras llegar a un acuerdo con su propietaria la multinacional FUNSOFT HOLDING GMBH. El compromiso adquirido contempla también que a partir de este momento INFOGRAMES distribuirá en exclusiva todos los juegos de FUNSOFT.

Por otro lado, la compañía francesa sacará a la venta, en breve, el genial V-RALLY en serie *Platinum*, y además dentro de escasas fechas podréis alucinar con un nuevo lanzamiento para ***PLAYSTATION,*** RUSHDOWN. Se trata de un espectacular y trepidante juego deportivo protagonizado por *mountain bikes*, pruebas de piragüismo y salvajes descensos con tablas de *snowboard*.





TELEVISION

CANAL C: AMPLIA LOS TEMAS DE SU PROGRAMACION

Desde el próximo mes de Septiembre **Canal C:** ampliará su oferta con dos nuevos espacios. El primero de ellos, ANTIPOP, será semanal y abordará temas de *sofware* de entretenimiento desde una perspectiva suave, para los que se están iniciando en el mundillo. Otro espacio debutante será **NUEVO PLANETA C**, un debate-coloquio en el que participarán personalidades relevantes de la cultura digital.

Para terminar, **Canal C:** emitirá un reportaje especial sobre **CAMPUS P@RTY´98**, una reunión de usuarios de ordenadores de toda **España** en la que los participantes realizan todo tipo de actividades. Este año la reunión se celebra en **Mollina** (**Málaga**).

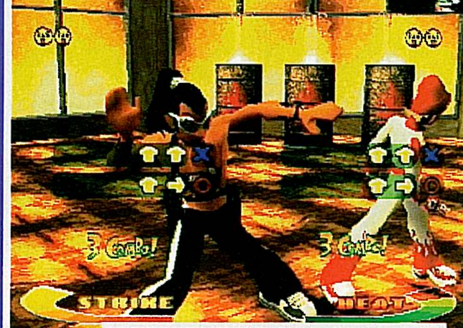
SONY

COMIENZA LA CUENTA ATRAS PARA TEKKEN 3 Y BUST A GROOVE

Aunque aún no hay fecha de lanzamiento confirmada, todo parece apuntar a que TEKKEN 3 saldrá a la venta en **España** a mediados del próximo mes de Septiembre. De confirmarse, TEKKEN 3 se habría adelantado unos cuantos meses en los planes de SONY que en un principio lo anunció para Navidad.

Como las buenas noticias a veces no vienen solas, un mes más tarde también podremos disfrutar de ese curiosísimo juego de baile llamado BUST A GROOVE (en su versión japonesa, BUST A MOVE). Dicho juego vendrá acompañado de otro de los grandes, MEDIEVIL, un título que basa su éxito en combinar la acción y la aventura.

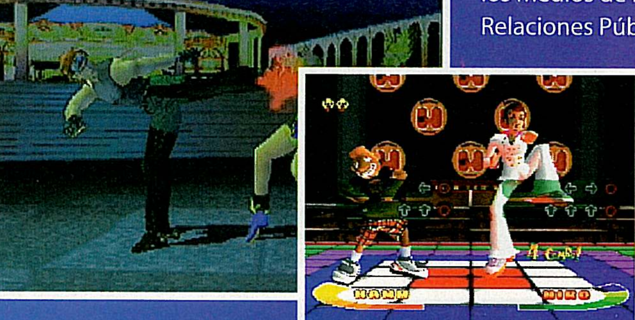
Para terminar con SONY, el pasado día 15 de Julio asistimos a la presentación del juego de KALISTO **EL QUINTO ELEMENTO**. La aventura basada en el film del mismo nombre fue presentada a los medios de información por **Laëtitia Jauze**, Relaciones Públicas de la compañía francesa.

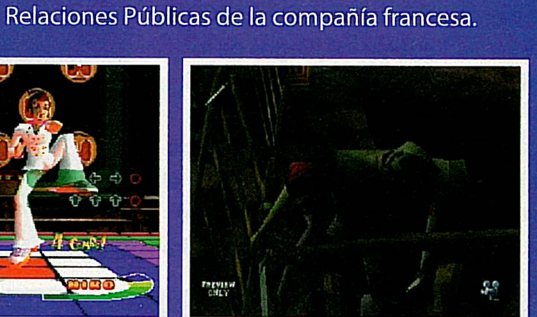














Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...

HEART OF DARKNESS™

PlayStation

PC CD-ROM

Distribuido por:



www.heartofdarkness.com



O.D.T

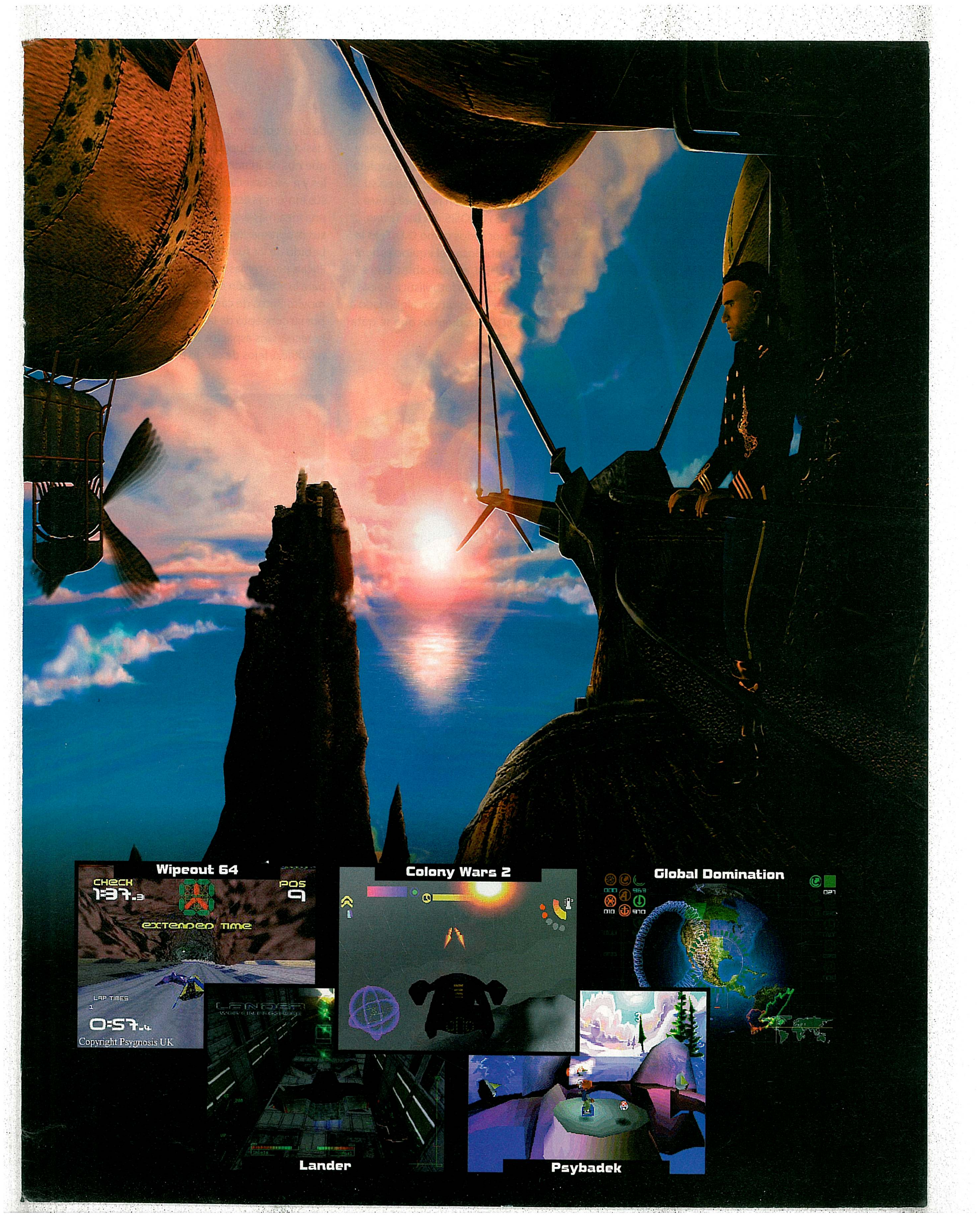
F1'98, THE CONTRACT, WIPEOUT 64, COLONY WARS 2, GLOBAL DOMINATION, LANDER y PSYBADEK, son junto con O.D.T. algunos de los títulos con los que PSYGNOSIS comienza una nueva y **prometedora etapa** tras un periodo en el que sus productos alternaron las luces y las sombras. Versiones actualizadas de grandes clásicos y otras novedades con **temas sugerentes** y planteamientos realmente originales, conforman una interesantísima oferta que seguro devuelve a PSYGNOSIS a los lugares de privilegio de la programación mundial.

el renacimiento de Psygnosis









Wipeout 64
CHECK
POS
9
EXTENDED TIME
LAP TIMES
Copyright Psygnosis UK
Colony Wars 2
Global Domination
Lander
Psybadek



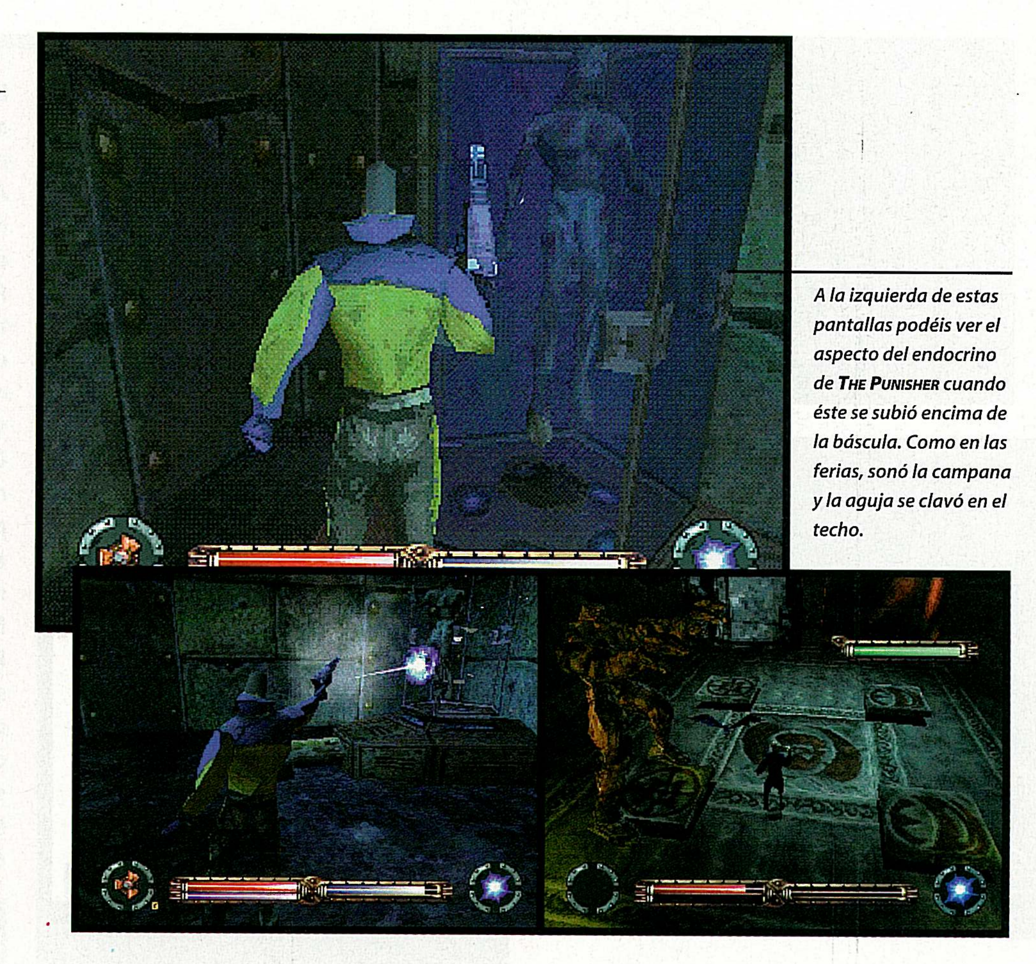
Una de las virtudes de O.D.T. es que la acción te aguarda tras cualquier esquina. Para los amantes de los datos hay 15.000 esquinas.

Los amantes de los retos casi imposibles, de la acción total a base de disparos y de las aventuras con dimensiones absolutamente colosales deberían grabarse en su piel las tres siglas que dan nombre a este gran juego de PSYGNOSIS. **Or Die Trying**, más conocido por todos como **O.D.T**, es la creación más ambiciosa del equipo programador francés SHEN, responsables, entre otros juegos, de la saga futbolística Adidas Power Soccer. Por empezar por algún lado a hablaros de **O.D.T.**, os diremos que se trata de un *shoot´em-up* con algunos elementos clásicos de los juegos de aventura y los *RPG* que nos obligarán a resolver algunos puzzles y a explorar cada uno de los rincones de sus inmensos escenarios. Para que tengáis una idea más exacta de lo que han buscado sus programadores, éstos reconocen haber bebido de las fuentes de juegos como Chaos Engine para temas estéticos, de Tomb Raider para la animación de los personajes o los movimientos de cámaras, de Loaded y One por su concepto de la acción, o de Diablo para recrear los aspectos típicos de un *RPG*. El resultado, lejos de ser un popurrí caótico y

ODT

Saltar, trepar, descolgarse de una cornisa y otras acciones de alto riesgo son el pan nuestro de cada instante en esta singular odisea.

sin entidad propia, es un juego con carácter tanto en el diseño gráfico como en el planteamiento y desarrollo de la acción. A lo largo de sus 8 fases y más de 75 sectores, **O.D.T.** nos invita a disfrutar de una cuidada puesta en escena con un entorno en 3D que se mueve con una extraordinaria facilidad y con una sugerente elección de texturas que dan a todo una ambientación misteriosa y mágica. Si a eso le añadimos una animación en los personajes brillante e hiperrealista, absoluta libertad de movimientos, unos impactantes juegos de luces, unos geniales efectos de humo, una variopinta tropa de enemigos y unos mapeados mastodónticos, habrá que concluir que **O.D.T.** en materia gráfica es algo fuera de serie. Pero eso es sólo un aperitivo. El plato fuerte de **Or Die Trying** lo hallaréis, sin duda, en su jugabilidad. Decir que tiene de todo resume bastante bien su espíritu, aunque el peso del juego se encuentra, sobre todo, en su acción a base de disparo. En ese sentido, se trata de un juego muy movido, salvaje e incluso sangriento, pero sin caer en las exageraciones de títulos como Loaded o Machine Hunter, en los que casi todo se resume en disparar casi



*A la izquierda de estas pantallas podéis ver el aspecto del endocrino de **The Punisher** cuando éste se subió encima de la báscula. Como en las ferias, sonó la campana y la aguja se clavó en el techo.*

trapados en otro Infierno

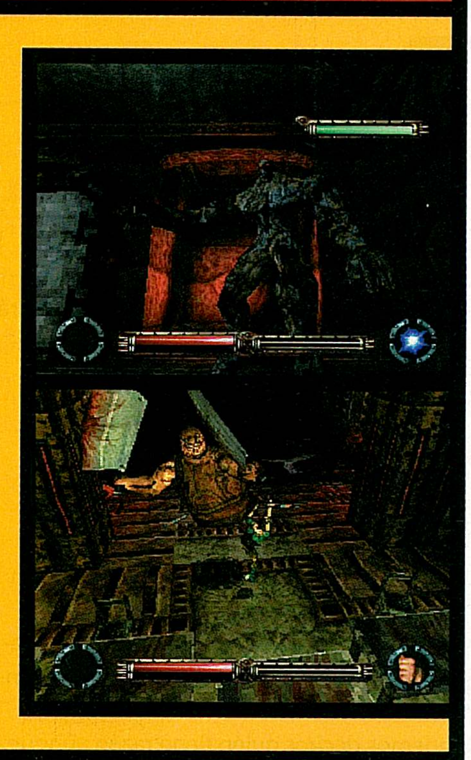






Jefes Finales de Miedo

Con unas dimensiones similares a las del sumario del caso GAL o a de las lagunas mentales del siempre perdidísimo The Scope , es decir absolutamente gigantescas, los jefes finales de O.D.T. son todo un auténtico modelo de mala leche y precisión destructiva. Su armamento no os soprenderá por su sofisticación, pero sí por su precisión. Estos engendros, mezcla de seres humanos y máquinas, os darán tantas preocupaciones como The Punisher a los expertos en dietética. La clave para no ser pasto de los buitres a las primeras de cambio estará en la sabia utilización de nuestras reservas de armas y de los diferentes poderes almacenados durante las fases. Aún así, nada os librará de perder unas cuantas vidas, ya que sus patrones de ataque son tan complicados como el significado de las reflexiones del inefable José María Carrascal.

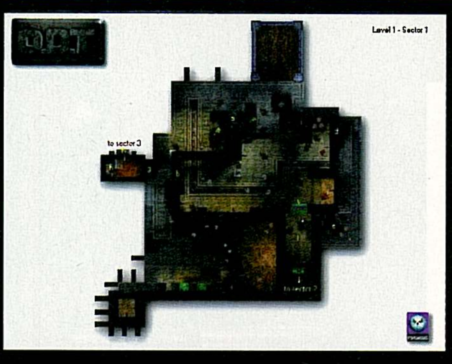




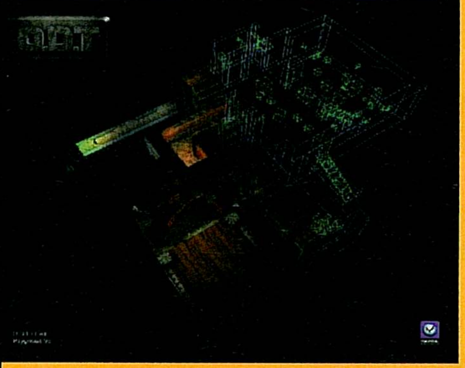


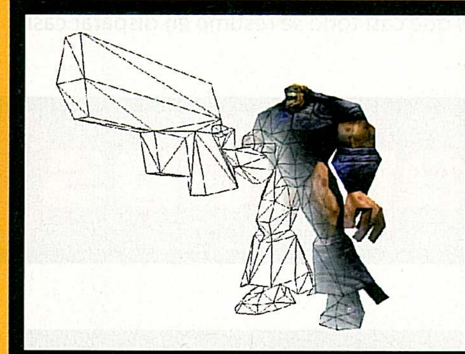


Los programadores franceses de SHEN apostaron en O.D.T. desde el principio por una estética absolutamente barroca. A la izquierda, podéis contemplar el boceto del terrible rostro de uno de los muchos enemigos presentes en este juego. Abajo, una vista aérea de uno de los sectores del juego y, en la imagen inferior, una visión en tres dimensiones del mismo sector sin culminar el trabajo de añadido de texturas a los polígonos. En OR DIE TRYING hay nada menos que 75 escenarios como éste. Una cifra tan desproporcionada de fases supone muchísimos meses de trabajo y un esfuerzo descomunal para no repetir los esquemas y dificultades de un nivel a otro.
Para completar este cuadro sobre la siempre oscura labor de los programadores, en la foto de abajo a la derecha podéis observar una curiosa imagen donde se puede apreciar el aspecto de uno de los personajes del juego antes y después de añadir las texturas.



ODT





Meses y meses de trabajo

todo el rato. Aquí, por sus elementos de aventura, también necesitaremos algo de tiempo para resolver algunos puzzles e investigar cada palmo de terreno. Además, nuestro amplio arsenal tiene una pequeña pega, y es que la munición es bastante limitada y, en algunas zonas, tan escasa que será mejor guardarla para los tremendos jefes finales. En cuanto a los *items* con poderes y demás objetos típicos de una aventura, no tendréis muchas pegas para conocer sus funciones, porque **O.D.T.** llegará a nuestro país con los textos y las voces dobladas al castellano. En cuanto a los puzzles, los programadores nos han asegurado que no son demasiado complejos... pero otras fuentes de PSYGNOSIS apuntan a que nos complicarán bastante la existencia. Como de momento sólo conocemos una versión *beta* no podemos deciros quién tiene razón aunque nos tememos lo peor.
Cambiando de asunto, otro aspecto a tener en cuenta en **O.D.T.** es que la aventura se



Al comienzo del juego, la falta de experiencia nos dejará a menudo sin municiones. Llegado el caso, nos veremos obligados a defendernos con nuestras poderosas combinaciones de patadas.

Aunque una de las extremidades metálicas de este enorme Potato Asesino nos impida ver la imagen con claridad, en esta pantalla hay mucho más que palabras entre la dama y su «gordesco» agresor.



puede vivir con cuatro personajes distintos. Un detalle importante porque este hecho supondrá algunos pequeños cambios en el desarrollo. Así, por ejemplo, según nuestro grado de habilidad o la cantidad de secretos descubiertos podremos ver uno de los dos finales posibles del juego. Como hablar en este reportaje de los finales de **Or Die Trying** nos parece ya un poco excesivo, será mejor que dejemos ese tema para la *preview* que os ofreceremos en nuestro número de Septiembre. Para entonces ya tendremos en nuestro poder la versión final (sintiéndolo mucho, vosotros deberéis esperar hasta el mes de Octubre) y entonces podremos conocer de primera mano todas las virtudes y defectos de este nuevo ejemplo del gran nivel de los programadores franceses. PSYGNOSIS y otras compañías europeas se acercan cada vez más a los niveles de calidad de los grandes monstruos de siempre y esa es una gran noticia.

DE LUCAR

F1'98



El mayor éxito de ventas de PSYGNOSIS de todos los tiempos, la saga F1, contará con abundantes cambios en la entrega de este año. Para que os hagáis una idea de las novedades, F1'98 ha sido desarrollado por un equipo de programación diferente al de las anteriores versiones. Citar las innovaciones incluidas nos llevaría unas cuantas páginas, pero bastará con que os digamos que la mayoría están orientadas a potenciar el realismo gráfico, la jugabilidad de su modo *arcade* y un montón de retoques en el apartado sonoro y en la locución de las carreras. Por cierto, para evitar los problemas de licencias del anterior F1, ya tienen asegurados los derechos de la FIA.



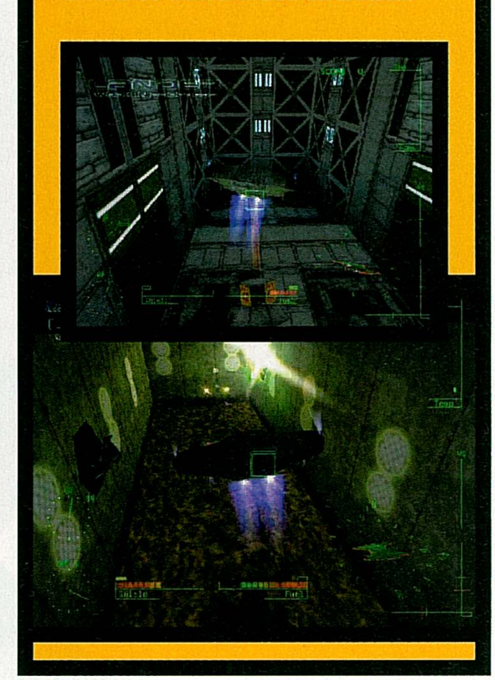
Colony Wars 2

La secuela de COLONY WARS, en la que se han invertido más de 7 meses de programación, llegará con una importante mejora gráfica y técnica y, lo que es más interesante, con una mecánica mucho más intensa y veloz. Para ello, han potenciado los combates a corta distancia y aumentado la variedad de misiones.



Lander

Esta aventura espacial puede ser una de las grandes sensaciones de este año. No se trata del típico juego de naves y, su versión de *PC*, se anuncia como el primer programa en explotar las posibilidades del *DVD*. En PLAYSTATION, quedaremos sorprendidos por su gran calidad gráfica y la absoluta perfección de movimientos. Misterio, acción y el diseño más futurista se dan la mano en LANDER.



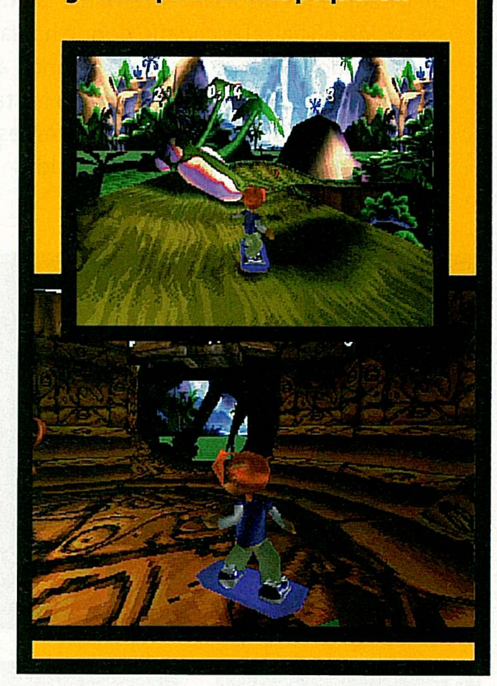


Próximos est



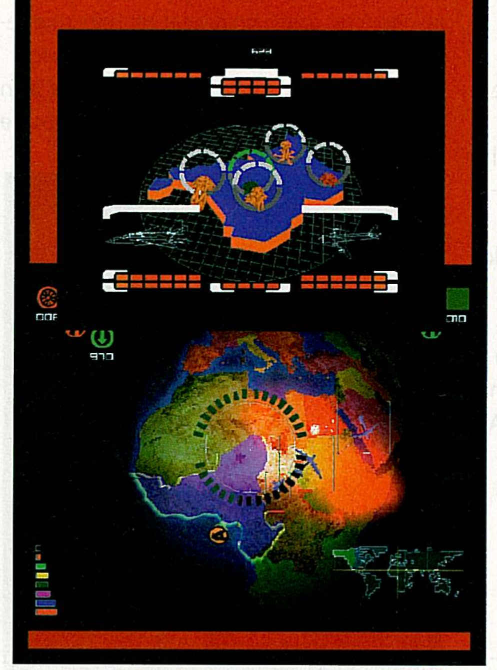
Psybadek

Con un diseño gráfico desenfadado y colorista, parecido al de los típicos dibujos animados de la tele, PSYBADEK nos invita a demostrar nuestro dominio de las tablas en unos descensos salvajes llenos de trampas. Velocidad extrema, planteamiento elemental pero muy atractivo, decenas de circuitos y un montón de sorpresas pueden convertirlo en el juego ideal para los más pequeños.



Global Domination

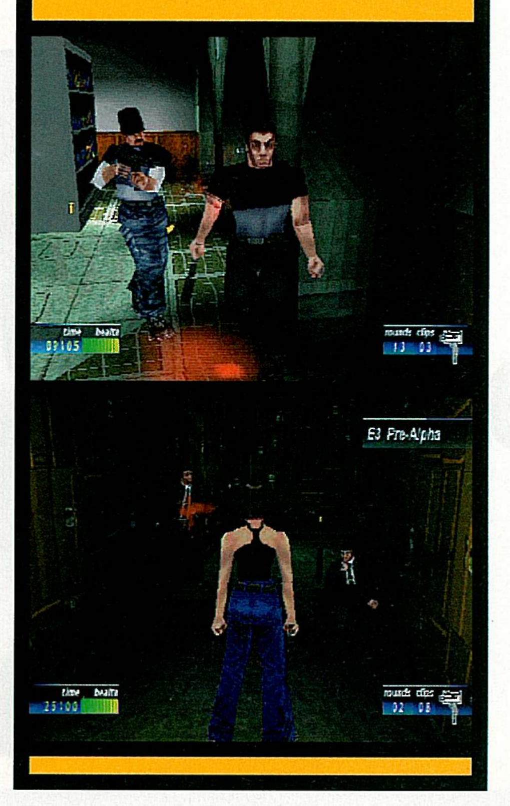
Un curioso juego de estrategia en el que también se han incluido aspectos típicos de los *shoot´em-up*. Acción en tiempo real, armas y conflictos de todas las épocas, una mecánica muy adictiva, un originalísimo planteamiento de las batallas y una opción para dos jugadores con cable *Link* son algunos de sus atractivos.



The Contract



Los fanáticos de juegos como GOLDENEYE de *Nintendo 64* o TOMB RAIDER, hallarán en THE CONTRACT para *PLAYSTATION* la respuesta a sus plegarias. Ambientado en los asuntos de la mafia, este título reúne muchos de los mejores aspectos de esos dos juegos para ofrecernos un espectacular *shoot´em-up* con toda la acción y artillería pesada que uno haya podido desear. Perspectiva en primera persona, dos personajes distintos entre los que elegir, nada menos que 16 fases repletas de enemigos y trampas y un alucinante juego de cámaras, parecen suficientes elementos como para que los amantes de este tipo de programas tengan a THE CONTRACT muy en cuenta en el futuro.





trenos

Aunque muchos de ellos aún no tienen confirmada su fecha de salida, no podemos resistirnos a mostraros lo más representativo de la nueva hornada de PSYGNOSIS.

Wipeout 64

WIPE OUT, uno de los juegos más aplaudidos y emblemáticos de PSYGNOSIS, será el primer título de la compañía británica en dar el salto de *PLAYSTATION* a *NINTENDO 64*. WIPE OUT 64, pese a lo que muchos pensaban, será absolutamente fiel al modelo original y sólo encontraremos importantes cambios en materia gráfica. Aprovechando las enormes posibilidades de esta consola y sin perder un ápice de su velocidad, seremos testigos de una mejoría espectacular en las texturas de los escenarios y naves, y de un alucinante repertorio de efectos luminosos.



Copyright Psygnosis UK

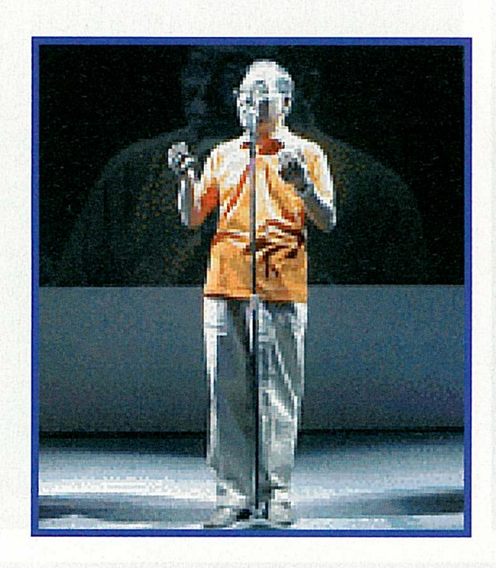


Dreamcast™

UNA APUESTA SEGURA

LA MAQUINA MAS POTENTE DEL MERCADO YA TIENE NOMBRE

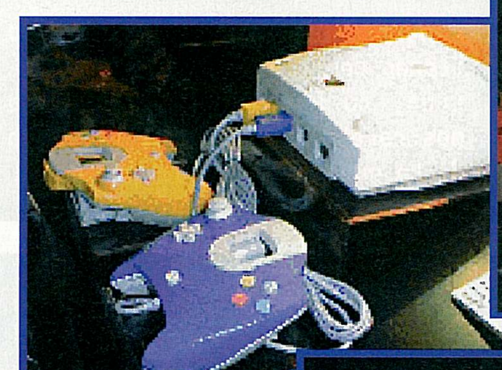
El mes pasado os ofrecimos un anticipo de la presentación que hizo SEGA en **Tokio** de su nueva consola. Miembros de la prensa de todo el mundo se dieron cita en el hotel **New Otani** de la capital japonesa para asistir al evento. Y fue allí donde el presidente de la compañía, **Shoishiro Irimajiri**, desveló casi todas las incógnitas que rodeaban a la primera máquina de 128 *bits*. Primero hizo especial hicapié en la alianza de SEGA para dar vida a ***Dreamcast*** con firmas que lideran el mercado tecnológico internacional: HITACHI, NEC, VIDEO LOGIC y MICROSOFT. Después pasó a demostrarnos las capacidades de la consola manipulando un modelo en 3D de su rostro. Deformaciones, transformaciones, efectos de luces y la aplicación de texturas sobre el modelo se sucedieron en pantalla. También explicó las posibilidades de ***Dreamcast*** en **Internet** al incorporar un *modem* interno y mostró el nuevo sistema de memoria virtual (*VMS*). **Bill Gates** no quiso perderse tan importante cita y no dudó en enviar un mensaje recalcando que el nuevo *standard* para los sistemas caseros será establecido por la incorporación de los sistemas operativos de MICROSOFT y las capacidades de desarrollo de videojuegos de SEGA. Al terminar la presentación oficial, el escenario donde había transcurrido el evento se separó dejando a la vista el lugar donde se celebró una fiesta para los periodistas y el resto de asistentes, entre los que no faltaron caras conocidas como el creador de D2, **Kenji Eno**.











*A la izquierda, **Isao Okawa, Chairman** de SEGA, que se mostró confiado ante lo que el futuro le depara a la nueva «máquina de sueños» de la compañía japonesa y al mercado del videojuego.*



*Entre los asistentes a la presentación oficial de **Dreamcast** pudimos reconocer a **Kenji Eno** de WARP (izda.) y a **Oji Hiroi** (dcha.) de RED COMPANY.*

*Detrás de este diseño elegante y funcional se esconde la primera máquina de 128 bits del mercado. El 20 de Noviembre verá la luz en **Japón** y en otoño del 99 en tierras europeas y americanas.*

SEGA DA UNA VUELTA DE TUERCA Y NOS OFRECE LA PRIMERA CONSOLA DE 128 BITS



DREAMCAST ya es toda una realidad. Mientras todo el mundo sigue ávido por saber los títulos que saldrán al mercado para esta consola, el presidente de SEGA, Shoishiro Irimajiri anunció que habrá cinco juegos disponibles el día del lanzamiento de la consola, y la mitad de ellos de la propia SEGA, cuyos nombres serán desvelados en una conferencia de prensa a mediados del mes de Septiembre. El formato elegido para el *software* será un *CD-Rom* de alta densidad que podría llegar a almacenar un *Giga* de información. Mr. Irimajiri confirmó que *DREAMCAST* no será compatible con *SATURN* y que las previsiones de ventas de la consola son un millón de unidades para Marzo de 1999 y los dos millones un año después del lanzamiento. El precio de *DREAMCAST* para su lanzamiento en Japón continúa siendo un auténtico misterio. SEGA aún no ha confirmado nada al respecto, aunque los últimos rumores apuntan que puede rondar los 33.000 yenes, es decir, cerca de 40.000 pts.

■ DATOS TECNICOS

■ CPU SH4: RISC CPU de 128 bits a 200 Mhz. ■ GRAFICOS: POWER VR de segunda generación (3 millones de polígonos por segundo).
■ SONIDO: Procesador de 32 bits (64 canales ADPCM).
■ MEMORIA: 16 Mbyte (64 M-bit SD-RAM x 2).
■ MODEM: V34 (33.6 Kbps).
■ SISTEMA OPERATIVO: MICROSOFT WINDOWS CE adaptado a la consola.
■ CD ROM: 12X.
■ COLOR: 16.77 millones.
■ CG: Bump mapping, Fog, Alpha-blending, Mip mapping, Filtro tri-lineal, Anti-aliasing, Environment mapping, specular effects.
■ GRABACION DE DATOS: sistema VM (Visual Memory).
■ OTROS: Reloj, etc.
■ TAMAÑO: 190 mm ancho, 195 mm largo, 78 mm alto.
■ PESO: 2 Kg.

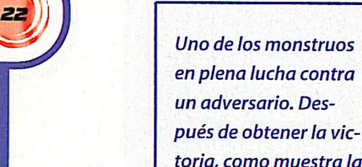


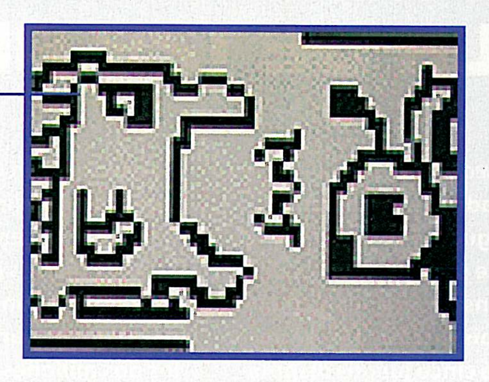


UN SISTEMA DE MEMORIA QUE SE CONVIERTE EN UNA PORTATIL

El *VMS* salió a la venta el 10 de Julio en **Japón**, junto al juego ATSUMETE GODZILLA. Este periférico de ***DREAMCAST*** puede ser utilizado como una tarjeta de memoria dentro del mando de la consola. Su pantalla LCD también le permite actuar como un pequeño monitor en el que tan sólo el jugador podrá ver la formación de su equipo, los *items* que transporta o utilizarlo como un sistema de radar en juegos de acción. Una vez desconectado del mando, el *VMS* se transforma en una mini-consola portátil ,siendo posible conectar dos unidades, ya sea para jugar contra un adversario o simplemente para intercambiar datos. También funciona como calendario y reloj.







Uno de los monstruos en plena lucha contra un adversario. Después de obtener la victoria, como muestra la segunda pantalla, la bestia sufrirá una nueva transformación.



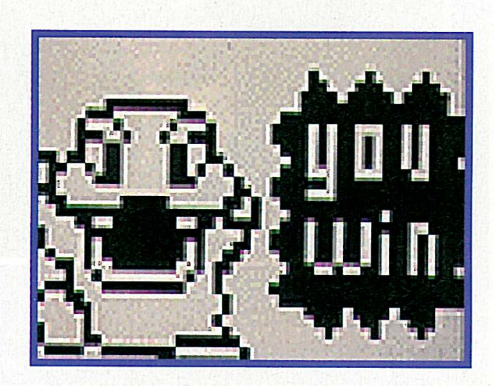
DATOS TECNICOS

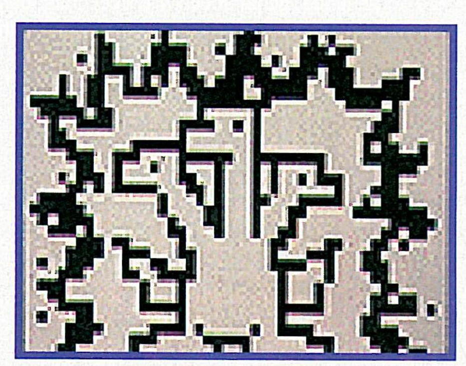
- CPU: alimentado con memoria de 8-bits.
- MEMORIA: 128 kbytes.
- PANTALLA (LCD): 48 x 32 puntos, monocromo.
- TAMAÑO DE PANTALLA: 37mm (ancho) x 26mm (alto).
- TAMAÑO VMS: 47mm (ancho) x 80mm (largo) x 16mm (alto).
- ALIMENTACION: pila de botón x2, apagado automático.
- SONIDO: PWM 1 canal de sonido.
- PESO: 45g.



LA FIEBRE TAMAGOTCHI ELEVADA A LA ENESIMA POTENCIA

En un principio sólo se ha podido adquirir el juego en cines de una cadena japonesa, TOHO, en cuya cartelera, cómo no, estaba GODZILLA, una de las últimas súper producciones de **Hollywood**. La mecánica es relativamente sencilla y quizá ahí radica que sea divertidísimo. Primero tendrás que criar monstruos (el proceso es similar al de otras mascotas virtuales), pero se ha simplificado para que tus criaturas crezcan lo más rápido posible. La galería que nos ofrece ATSUMETE GODZILLA incluye al Godzilla original, Mothra, King Ghidra e incluso el protagonista de la última película sobre el monstruo. Tras elegir a uno de estos simpáticos bichejos y conducirlo hacia la vida adulta, estarás en disposición de combatir contra la creación de otro ser humano. Bastará con conectar los *VMS* y luchar sin piedad. El ganador del combate absorbe al otro monstruo. De esta forma, le será posible evolucionar y cambiar de forma. Otra de las interesantes opciones de este juego para *VMS* es que el próximo lanzamiento para ***DREAMCAST***, también sobre Godzilla, podrá utilizar datos de ATSUMETE GODZILLA. Será la primera oportunidad de comprobar la forma por la que ha optado SEGA para hacer interactuar su sistema portátil con el soporte de entretenimiento casero.





DESARROLLADORES

LAS COMPAÑIAS EUROPEAS APOYAN A DREAMCAST

Ya lo anunciamos el mes pasado. Varias compañías europeas asistieron a la presentación de ***Dreamcast*** en **Japón**. El motivo era que todas ellas se encontraban trabajando en proyectos para la nueva consola de SEGA. Entre los presentes estaban BIZARRE CREATIONS, los creadores de la saga F1 de PSYGNOSIS que están desarrollando un juego llamado METROPOLIS, un juego de conducción en ciudades que estará listo para el lanzamiento de ***Dreamcast*** en **Europa**. NO CLICHE, es una compañía francesa fundada en 1997al comprar SEGA EUROPA ADELINE SOFTWARE. Su trayectoria es impecable, y títulos como la saga ALONE IN THE DARK o LITTLE BIG ADVENTURE la avalan, y desea continuar la misma estela con dos juegos para ***Dreamcast***, uno de acción en el que se pueden conducir diferentes vehículos y una aventura que utiliza un sistema nuevo para controlar al personaje con un atmósfera escalofriante. Otras compañías como RED LEMON y APPALOOSA también se han embarcado en el desarrollo de juegos para SEGA. El futuro parece prometedor.



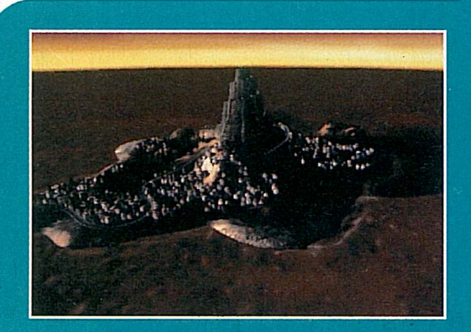
TRANSMISION DE SUEÑOS A 128 BITS

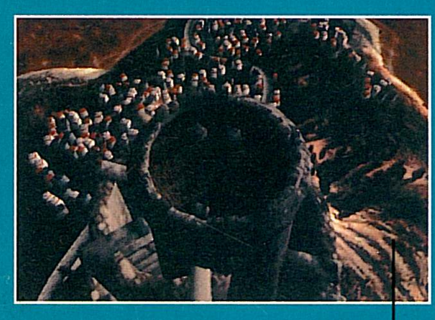
*La cara de **Shoishiro Irimajiri**, presidente de SEGA, sirvió de modelo para la demostración que fue llevada a cabo en la presentación de **Dreamcast**.*



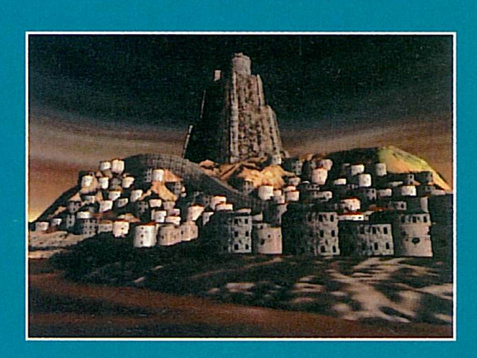
UNA DEMOSTRACION DE ENORME PODERIO

Además de la demostración que hizo el presidente **Irimajiri** el día de la presentación, pudimos asistir a las oficinas de SEGA en **Tokio** para comprobar el enorme potencial de ***Dreamcast***. **Mr. Hideki Sato**, Manager Director, fue el encargado de atender gustosamente a las cuestiones de los periodistas mientras realizó la demostración técnica de LA TORRE DE BABEL. Con un *pad* analógico, tuvimos la oportunidad de desplazarnos por el entorno 3D recorriendo una isla de punta a punta, perdiéndonos en la distancia (siempre en tiempo real) o contemplando los detalles de los edificios con total libertad. Este ejemplo de las capacidades técnicas de la consola fue desarrollado por 4 personas en 3 días.





*Esta pantalla corresponde a la demostración que **Mr. Hideki Sato** hizo de lo que se vino a llamar TORRE DE BABEL.*





UN CREADOR CON CARACTER

Kenji Eno está totalmente involucrado en la creación de D2, el primer juego que hemos podido ver para ***Dreamcast***. En esta nueva aventura de Laura, nos encontramos en **Canadá** en el año 1999. Tras un terrorífico accidente de avión, la protagonista se despierta en medio de una tormenta de nieve. En su camino se encuentra con otras personas que se han transformado en criaturas horribles. Ahora tendrá que luchar contra estos seres y averiguar cuáles fueron las causas del accidente. El juego promete aprovechar todo el potencial gráfico y sonoro de la consola para remarcar el desarrollo de un guión inquietante en todo momento.



*A la derecha, **Kenji Eno**, fundador de WARP y creador de D2. Todo un genio que ha participado en todas las fases creativas del juego, incluyendo la composición de la banda sonora. Todo un carácter.*

D2

*La intro del juego nos muestra los incidentes en el avión momentos antes de que se estrelle en una zona inhóspita de **Canadá**.*



SEGA RALLY 2



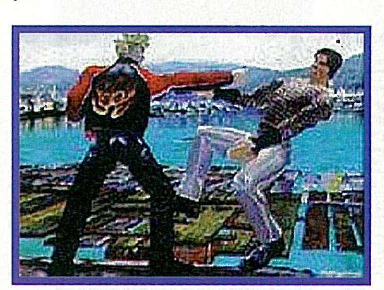

La calidad gráfica y la jugabilidad de SEGA RALLY 2 pueden ser un interesante campo para comprobar hasta dónde llega las capacidad de DREAMCAST.




Sin duda, este es uno de los títulos más esperados para ***DREAMCAST***. A pesar de que todavía no está confirmado por SEGA, serán muchos los que se alegren si esto llega a suceder, y no creo que tengamos que esperar mucho para tal acontecimiento. Lo que sí ha confirmado SEGA es que habrá un juego de Sonic para su máquina de 128 *bits*. El día 22 de Agosto será presentado al público SONIC ADVENTURES, en un evento para el que se estima la asistencia de 50.000 seguidores incondicionales de las aventuras de la mascota de SEGA. Otros títulos que han sido corroborados como futuros lanzamientos son VIRTUA FIGHTER 3, DAYTONA 2, GODZILLA y, por supuesto, todos los rumores que circulan en la tela de araña de **Internet**. Los contactos de SEGA con CAPCOM y KONAMI, anuncian secuelas para la consola de RESIDENT EVIL, CASTLEVANIA y novedades y proyectos exclusivos a largo plazo.

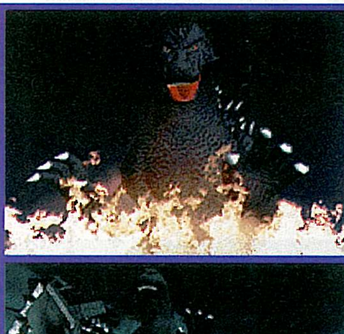
VIRTUA FIGHTER 3

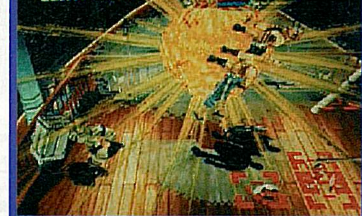
El impresionante *beat 'em-up* de SEGA será uno de los primeros en pasar de ***COIN-OP*** a ***DREAMCAST***.



GODZILLA

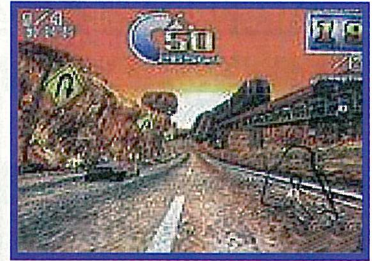
Producido por SEGA, en este juego podrás divertirte destruyendo ciudades japonesas.



DAYTONA 2

La segunda entrega de la obra de AM2 tendrá con toda seguridad una versión para los 128 *bits*.



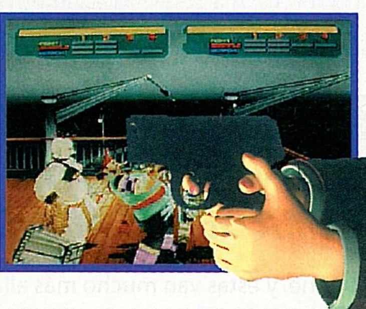
SENNGOKU TURB

Los *RPG* también se apuntan a la cita con este título de NEC con toques de estrategia.



DYNAMITE DEKA 2

Con una pinta excelente, la secuela de DIE HARD ARCADE se incluye como un posible lanzamiento.

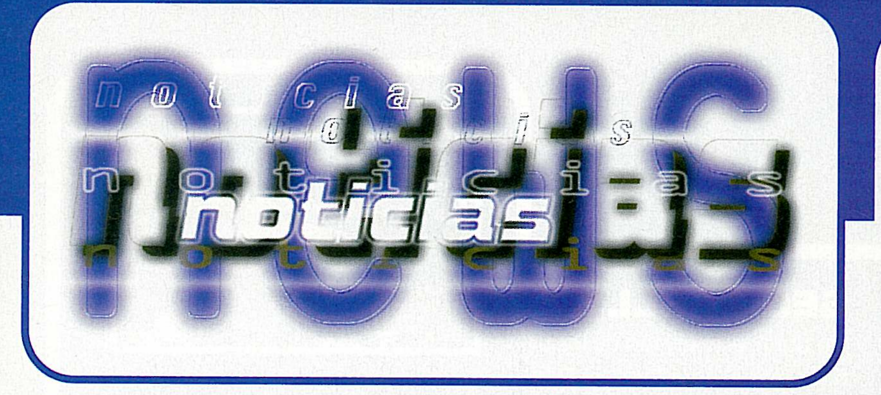


H.D. L.A. RIDERS

El juego de motos de AM2 pasará de la recreativa a consola. ¿Será uno de los primeros títulos?



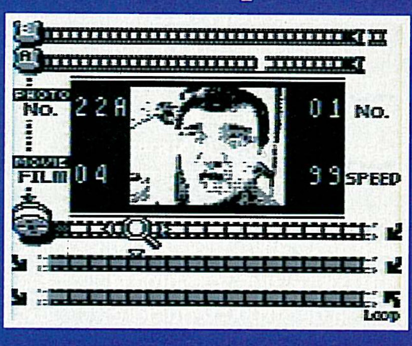


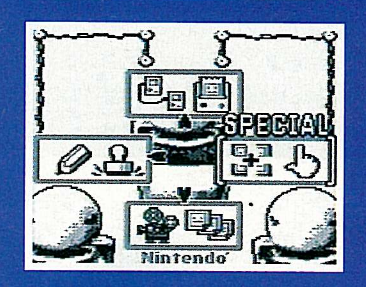




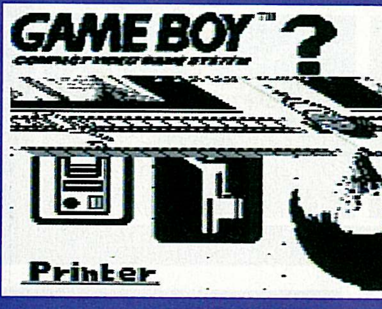
Menú especial







Es la opción más completa. Se accede desde la pantalla principal con SELECT y desde ella se realizan tareas de edición, impresión e intercambio de imágenes. Se puede decir que todas las opciones de tratamiento de imágen son accesibles desde este menú.



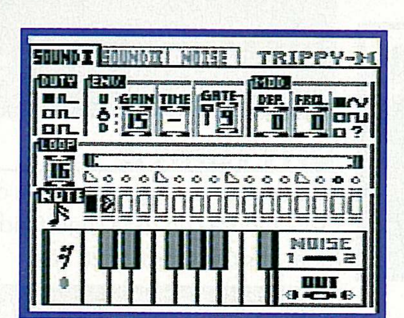
A la derecha podéis ver, a tamaño real, una tira de fotos impresa con ***Game Boy Printer****. No es calidad láser pero da muy bien la talla.*



GAME BOY CAMERA Y GAME BOY PRINTER

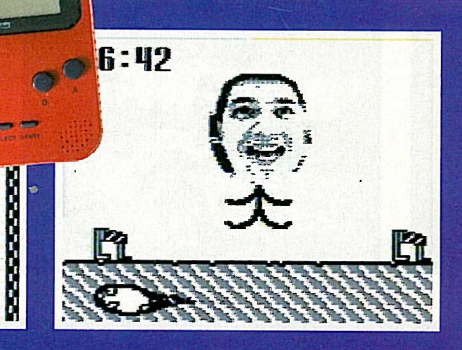
NINTENDO PONE TODO UN ESTUDIO DE FOTOGRAFIA EN LA PALMA DE TUS MANOS

El último ingenio de NINTENDO ha roto todos los pronósticos. ¿Quién iba a suponer, hace algún tiempo, que la compañía japonesa iba a crear una cámara y una impresora para su consola portátil? Así ha sido, y el resultado es mucho más espectacular de lo esperado. Son infinidad de opciones las que ***Game Boy Camera*** dispone, y éstas van mucho más allá del simple apunta, enfoca y dispara. Si nos gusta reirnos de los compañeros de trabajo (o de clase), no hay más que acercarse a ellos y aplicarles alguno de los muchos efectos disponibles. Después de realizar la fotografía, siempre es posible ensañarse aún más con los símbolos y «protesis» de pega que NINTENDO pone a









Space Fever II y Cia.

Está dentro del menú *play* y es un sencillo *shoot'em-up* desde el que, dependiendo de la nave a la que se dispare, se acceden a otros subjuegos. La peculiaridad de este modo reside en la posibilidad de caracterizar a los personajes y enemigos con nuestra cara, la del perro, etc. Todo depende de lo que se capture. Los juegos disponibles son D. J., Ball y Run! Run!. Sencillos pero muy graciosos.

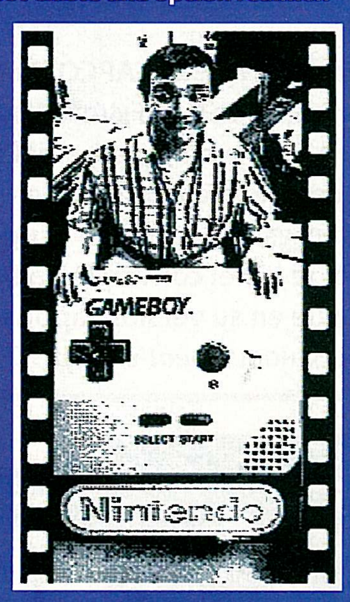
nuestra disposición. Una nariz de cerdo, unas orejas de asno, una sensual boca... todo para castigar con saña a nuestros peores enemigos. Si lo que nos gusta es el cine, siempre se puede recurrir a las opciones de animación, y más concretamente a la pantalla de edición, desde donde se pueden realizar todo tipo montajes con las más de 30 fotos que se pueden almacenar en la memoria de la **GAME BOY CAMERA**. Y si son ganas de jugar lo que tenemos, siempre es posible sacar fotos de nuestro jefe (o profe) y colocárselas a algún *final boss* de los juegos que se incluyen. Nunca disfrutarás más disparando a un enemigo. Con la **GAME BOY PRINTER** es posible imprimir las fotos, montajes, animaciones y demás trabajos que se realicen con la cámara. La impresora utiliza un papel térmico especial que cambia de color cuando es sometido a ciertas temperaturas. Esto permite que la impresora funcione sin tinta. El precio de la **GAME BOY CAMERA** es de 8.990 Ptas., igual que la impresora, mientras que los recambios de papel, en cajas de tres rollos, cuestan 1.990 Ptas. Con cada rollo se pueden imprimir hasta ¡180 fotos!

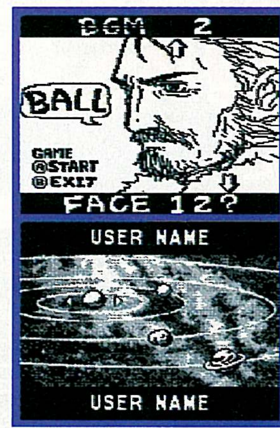
J. C. MAYERICK



Panorámicas.

Dentro del menú *Shoot* existe una opción realmente útil que permite capturar fotos con formato panorámico, ya sea en vertical u horizontal. Lo mejor de todo es que más tarde se puede imprimir como si de una única fotografía se tratase.

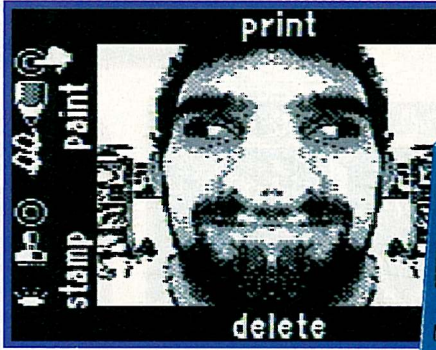


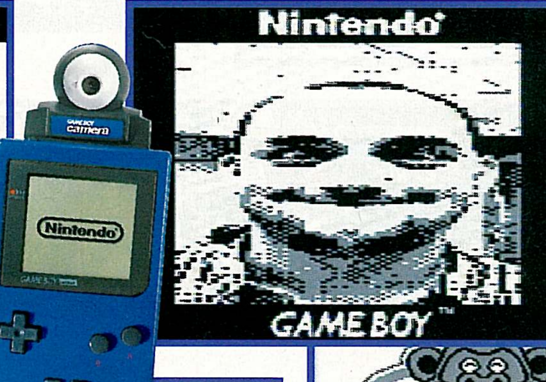




Menú Shoot

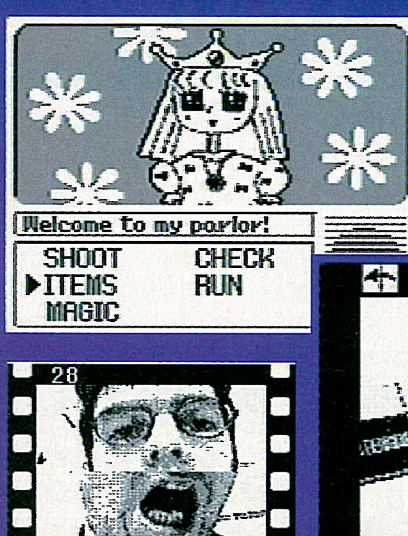
El centro neurálgico de GAME BOY CAMERA. Además de lanzar instantáneas, da acceso a los menús *Item* y *Magic*, donde es posible crear efectos de espejo, amplicación, montajes con diferentes capturas, etc. También permiter ver los álbumes de fotos.



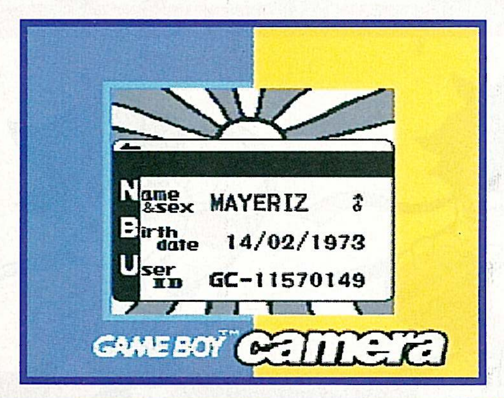












Pulsando START en el menú principal aparecen varias opciones más. Una de ellas permite introducir nuestro nombre, sexo y fecha de nacimiento. Estos datos se enviarán cuando se realice un intercambio con otro usuario.

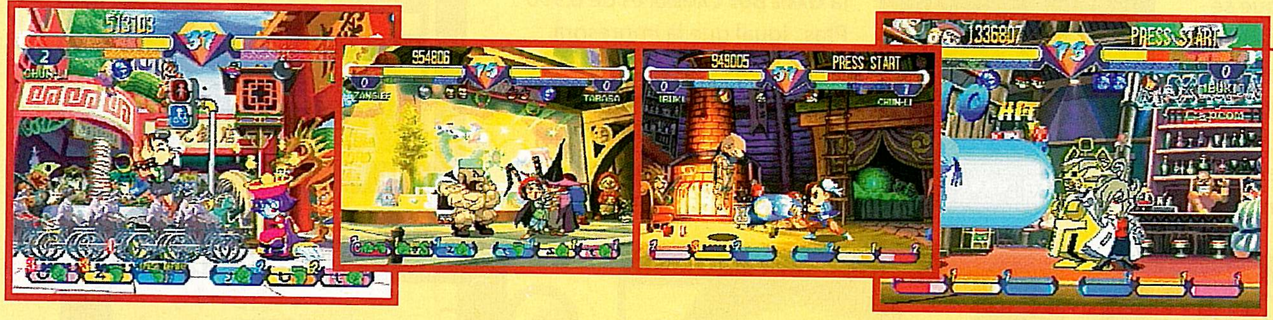
made in japan

Hace unos meses CAPCOM nos sorpendió con **POCKET FIGHTER** (SUPER GEM FIGHTER MINI-MIX en USA), adaptación a *beat'em-up* del genial SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO, juego al más puro estilo COLUMNS aparecido casi un año antes. El juego que ocupa estas tres páginas se trata de la fiel conversión a *PLAYSTATION* de **POCKET FIGHTER**, que en su versión japonesa incluye una *demo* de RIVAL SCHOOLS, *beat'em-up 3D* de próxima aparición.



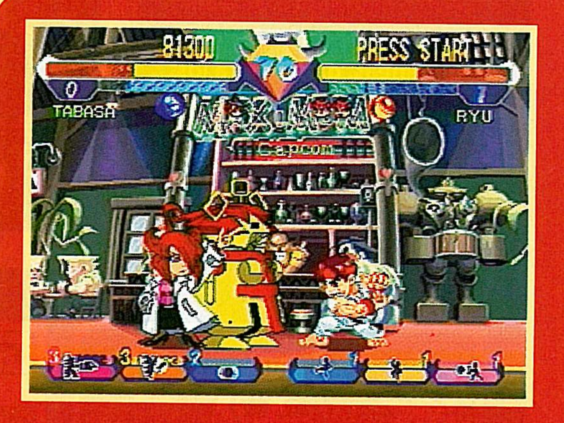


El personaje que tenéis arriba es uno de los luchadores de RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE. A la izquierda, Tabasa, el único personaje del juego que no ha aparecido nunca en ningún otro beat'em-up de CAPCOM.



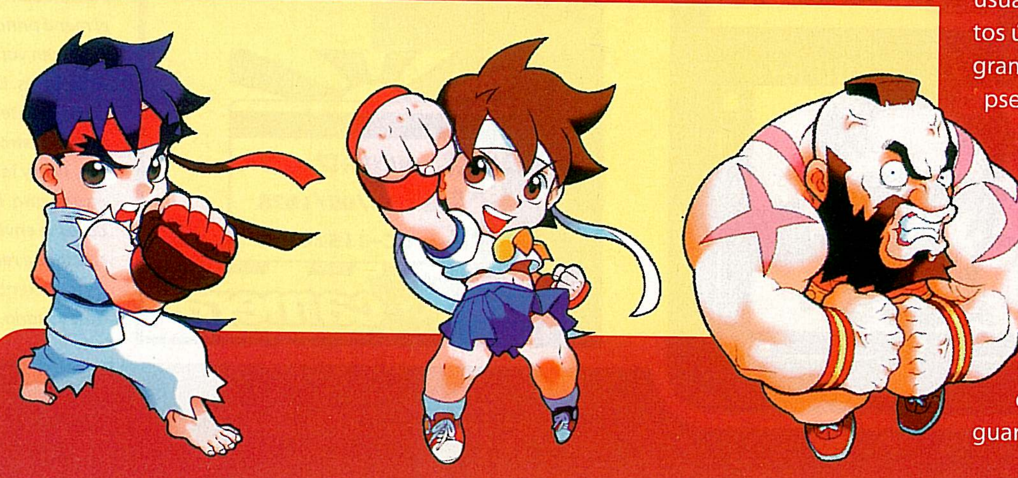






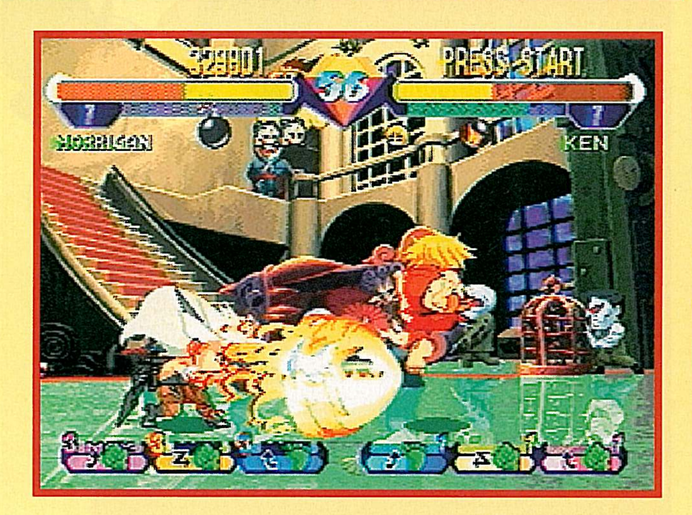


POCKET



Los personajes aparecidos en PUZZLE FIGHTER resultaron tan atractivos, tanto para los usuarios como para la propia CAPCOM, que estos últimos fueron incapaces de resistirse a programar algo que podríamos denominar como pseudo-secuela, ya que el estilo gráfico se mantiene intacto, pero su planteamiento general resulta completamente diferente. En este caso, CAPCOM se ha decantado por un estilo de juego en el que le sobra experiencia, ya que **POCKET FIGHTER** es, como podéis deducir de su nombre y de observar en las pantallas de estas páginas, un *beat'em-up*. A pesar de no poseer un *look* tan atractivo y vanguardista como el de STREET FIGHTER III, CAPCOM





Tsukutte Fighter. Este es el nombre (en la versión japonesa) de una opción que nos permitirá crear un personaje y verlo luchar, sin tomar parte directa en los combates. Primero se nos harán una serie de preguntas para construir la forma de ser de nuestro jugador, después podremos entrenarlo para, luchando contra la maquina, conseguir *items* especiales. Esta opción no está muy extendida entre los *beat'em-up*, pero ya la vimos en juegos como CRITICAL BLOW de BANPRESTO para *PLAYSTATION* y DUAL HEROES de HUDSON para *NINTENDO 64*. Si ya os duelen los dedos de jugar, ésta es la mejor opción.



En la pantalla de la derecha podéis observar a Ibuki, caracterizada en ese instante como Cammy, realizando uno de sus Super Combos en el que salta y le lanza al oponente a la cara multitud de objetos.

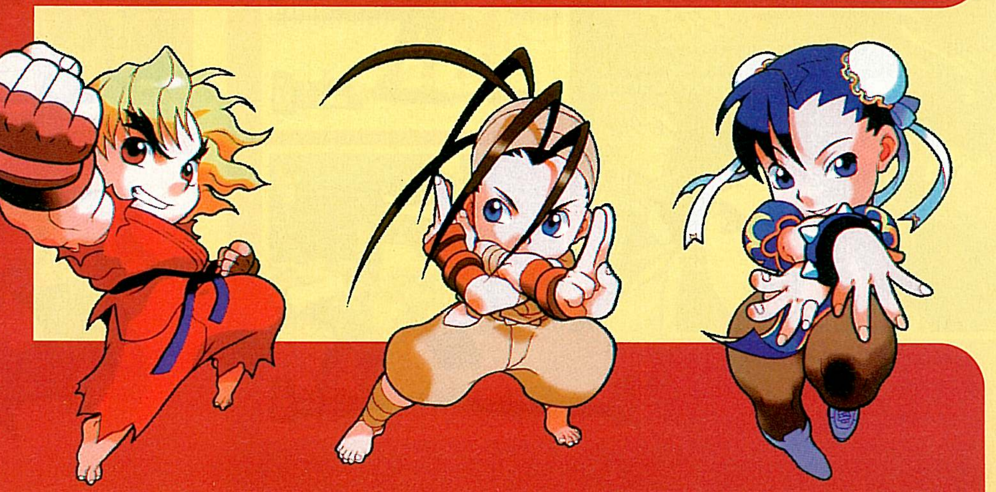






PlayStation FIGHTER

ha dotado a **POCKET FIGHTER** de una completísima jugabilidad, capaz de satisfacer las exigencias tanto de los más experimentados en el arte del *combo* y los golpes especiales como de los luchadores más novatos que ni tan siquiera conozcan el significado de la palabra *Hadoken*. Como ya hemos comentado, el estilo gráfico de **POCKET FIGHTER** se asemeja de un modo descarado al de SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO, aunque todos y cada uno de sus gráficos han sufrido necesarias modificaciones, sobre todo en lo que respecta al número de frames de animación, que lógicamente ha sido aumentado. Su estilo gráfico os recordará a títulos de ***SUPER NINTENDO*** tan emblemáticos como la saga SUPER ROBOT WARS o SD HIRYU NO KEN (antece-





POCKET FIGHTER









Tabasa utiliza a su gato negro de todas las maneras posibles. Arriba, le ha transformado en un cohete y le ha atado su oponente a él. Imaginad lo que pasa.

sor de Hiryu no Ken Twin, juego aparecido recientemente en **Japón** para **Nintendo 64**) ya que ambos títulos nos presentaban a personajes rechonchos y simpáticos, comunmente denominados *Super Deformer*, aunque CAPCOM ha preferido añadir el adjetivo *Cute* (algo así como bonito, lindo, un poco cursi) a los gráficos de **Pocket Fighter**. Además, todos los personajes y escenarios del juego han sido dotados de decenas de toques cómicos. Por ejemplo, si realizamos el especial del helicóptero de Ryu, una nube se posará sobre nuestra cabeza y descargará una pequeña tormenta; si hacemos el *Shoryuken* de Sakura, ésta sacará un paraguas para no lastimarse al caer al suelo, etc. El punto más importante del juego es sin duda la versátil jugabilidad de la que hace gala, ya que pondrá a disposición de los expertos una increíble cantidad de movimientos tales como *reversals, guard reversals, super combos, chain combos*, etc. pero permitirá a los principiantes realizar sencillos aunque vistosos *combos* en los que tan sólo habrá que utilizar el puño y la patada, alternándolos según convenga. VIRGIN no tardará mucho en ponerlo a la venta en **España**, aunque aún no sabemos si la versión *PAL* también incluirá la pequeña *demo* de Rival Schools. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

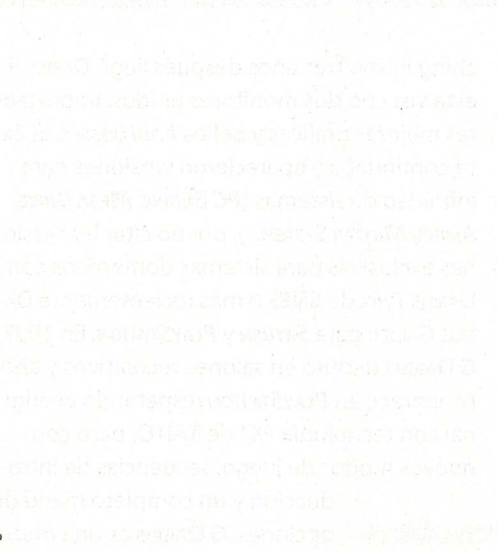
Rival Schools. En el mismo CD de Pocket Fighter se encuentra una *demo* en la que podremos escoger entre dos luchadores, del genial Rival Schools: United by Fate. Conocido en **Japón** como Shiritsu Justice Gakuen, el juego utiliza un *engine* similar al de SF EX, aunque su jugabilidad ha sido incrementada haciéndola una mezcla entre SF EX, Marvel Vs Capcom y hasta incluso Street Fighter Alpha 2.



Terminaréis hartos de ver el «Coming Soon», ya que aparece al terminar el primer round y con él la demo. ¡Que salga yaaa!



Tranquilízate









El juego más esperado del año, ya está a punto.

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/Tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).











La saga Darius es reconocida por todos los amantes a los *shooters* como auténticos clásicos del género junto a otras obras maestras como las entregas de R-Type, Gradius o Salamander. Tras su paso por las recreativas, el último capítulo de la mítica serie aterriza, o ameriza, en *PlayStation* gobernado por un potente *engine* 3D e incluyendo detalles técnicos realmente vanguardistas. Sin más preámbulos os dejo con G Darius.

G DARIUS

TAITO inició en 1986 con el primer Darius una de sus sagas más queridas y carismáticas de su amplísimo catálogo de creaciones. En aquella ocasión el debut asombró a medio mundo debido a los tres monitores que formaban la pantalla de la recreativa (similar al Ninja Warriors), la sorprendente calidad de sus gráficos, su adictiva carga de jugabilidad y algunas novedades que siempre han identificado a esta generación de *shooters*. Destacaba la original distribución entrelazada de su treintena de fases, en la que podíamos elegir entre dos caminos posibles y sus enormes *final bosses* inspirados siempre en criaturas marinas, en formato bruto mecánico, que aparecían tras la genial e inolvidable frase de «Warning. A huge Battleship Is Approaching Fast». Tres años después llegó Darius II esta vez con dos monitores unidos, importantes mejoras gráficas y bellos *final bosses*. El éxito continuaba y aparecieron versiones para infinidad de sistemas (***PC Engine, Mega Drive, Amiga, Master System...***), por no citar las versiones exclusivas para sistemas domésticos como Darius Twin de ***SNES*** o más recientemente Darius Gaiden para ***Saturn*** y ***PlayStation***. En 1997 **G Darius** debutó en salones recreativos y ahora aparece en ***PlayStation*** respetando al original con tecnología *FX1* de TAITO, pero con nuevos modos de juego, secuencias de introducción y un completo menú de opciones. **G Darius** es una mezcla entre Ray Storm y Einhänder que emplea un depurado *engine 3D* de gran calidad y que permite

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO



En cada una de las quince fases del juego podremos elegir entre dos caminos posibles, cada uno con escenarios y enemigos diferentes.











Con el botón X podremos lanzar una cápsula y atrapar a la mayoría de los enemigos del juego para convertirlos en nuestros propios aliados.

plasmar texturas de gran resolución sobre los polígonos y desplazar con comodidad los bonitos escenarios vectoriales. Pese a este entorno 3D, el desarrollo de **G Darius** es puro 2D con continuos cambios de perspectiva y giros de cámara, y sorprendentes efectos gráficos con efectos de luz, *scaling* y otras rutinas de bella factura. **G Darius** está formado por quince fases dispuestas sobre la clásica distribución entrelazada de todos los capítulos, pero en esta ocasión con la posibilidad de acceder a dos áreas diferentes dentro de cada fase, lo que hace un total de 30 escenarios diferentes de gran calidad plástica. Con esto que os he dicho llegaréis a la conclusión de que el juego contiene 30 *final bosses* de gigantesco tamaño, aspecto escalofriante e infinitos patrones de ataque. Además de estos gigantescos seres inspirados en la flora y fauna marina, hallaréis más de 70 enemigos secundarios, la mayoría de los cuales podréis añadir a vuestra nave lanzando una cápsula que los recoge y los convierte en aliados involuntarios de vuestra flamante nave *Silver Hawk*, hasta que son abatidos por el incesante fuego enemigo o convertidos en una poderosa bomba de devastadores efectos. **G Darius** también es compatible con el mando *Dual Shock*, y el único «fallito» que le he visto es la aparición de algunos arrebatos de *slowdown*, pero nada más. Sería interesante que alguna compañía se atreviese con su distribución europea, ya que nos encontramos ante uno de los mejores del género y uno de los *shoot'em-up* más completos, competitivos y sorprendentes de los últimos años. **THE ELF & JASON**













Final Boquerones

Uno de los aspectos distintivos y exclusivos de todos los Darius es la sorprendente e inigualable colección de criaturas marinas robotizadas que nos espera al final de cada fase en forma de *final boss*. Su apariencia es poco tranquilizadora, al igual que sus infinitos patrones de ataque y sus rebuscados nombres: Queen Fossil, Tripod Sardine, Lightning Coronatus, Eternal Triangle, Accordion Hazard...





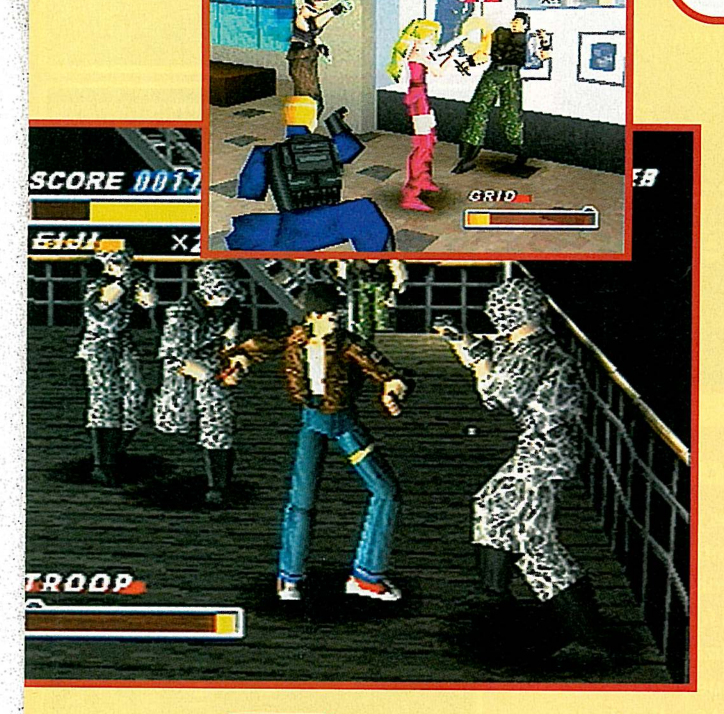
Con dos únicos antecedentes en 32 *bits* (Die Hard Arcade y el occidental Fighting Force), BANDAI traslada la mecánica de la vieja escuela Double Dragon al universo 3D de *PlayStation*, en su última y jugable superproducción: Crisis Beat. Larga vida a los *beat´em-up*.

Aunque en otros tiempos era el género que más imperaba en los salones recreativos, hace tiempo que los *beat´em-up* tipo «Todos Contra el Barrio» cedieron todo el protagonismo a los *arcades* de lucha *One On One* (Street Fighter II y posteriores). Es más, desde que los sistemas de 32 *bits* invadieron el mercado, sólo unos pocos títulos han sabido rescatar y actualizar este género a las nuevas tecnologías. Si hace un año pudimos disfrutar del genial Fighting Force, los envidiados usuarios japoneses disponen desde el pasado Junio de la última producción de BANDAI para *PlayStation*: Crisis Beat. Con un descomunal transatlántico como escenario (el Princess Of Fearless, con 500.000 toneladas de peso y 5.000 pasajeros a bordo) y cuatro luchadores diferentes a elegir, esta nueva creación de BANDAI respeta todos los elementos más característicos del género (jefazos finales, golpes especiales, participación simultánea de dos jugadores…) con el añadido de poder realizar los *combos* más espectaculares que puedas imaginar (hasta cinco diferentes por personaje). Moviéndose libremente por diferentes entornos tridimensionales, uno o dos jugadores deberán liberar a los pasajeros del Princess Of Fearless de las garras de unos perversos terroristas, empeñados en volar el barco por los aires. Como es costumbre en los juegos de BANDAI (salvo en el caso del increíblemente perfecto Tail Concerto), el aspecto gráfico de Crisis Beat podría haberse mejorado algo (sobre todo en lo que concierne a la animación de algunos de los protagonistas), pero el grado de detalle y la interacción con los escenarios (es posible estrellar a los adversa-

Al igual que en Final Fight, cada uno de los cuatro protagonistas puede ejecutar una magia especial en momentos críticos, aunque con la consiguiente pérdida de energía.



CRIS



Impacto Súbito

Crisis Beat alcanza sus mayores cotas de espectacularidad en el momento en el que el jugador ejecuta alguno de los llamados *Lock-On-Counter*. Para ello, tan sólo hay que acorralar a la victima contra algún objeto susceptible de ser destruido y soltar un puñetazo o patada. Se iniciará entonces una impresionante secuencia de *combos* (con *zoom* de cámara incluido) que concluirá con el pobre desgraciado impactando contra mesas, paredes, escaparates, sillones o barandillas. Algunos de estos *Lock-On-Counter* alcanzan unas cotas de destrucción y violencia indescriptibles, como aquél en el que el protagonista hace caer una lancha de salvamento sobre tres fulanos.



La nueva producción de Bandai recupera para

rios contra ellos) y sobre todo el excelente y vertiginoso uso de las cámaras, hacen subir bastante enteros el global del juego. Ello unido a su innegable jugabilidad, hacen de este **Crisis Beat** uno de los títulos más divertidos que han pasado por estas páginas en lo que llevamos de año. Por las pantallas que acompañan a estas líneas, **Crisis Beat** no parece el *summun* de la perfección gráfica, pero a la hora de la verdad es adictivo y jugable como pocos. Lástima que tenga pocas (o nulas) posibilidades de salir de **Japón**. Necesitamos más juegos como éste, a la espera de un nuevo Final Fight.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI






Pair Mode. Este modo para dos jugadores permite elegir entre dos equipos diferentes (Julia-Eiji y Keneth-Feisu). De la elección dependerá el escenario de la primera fase, así como el primer *Final Boss*. Hasta no completar el juego con las dos parejas, Crisis Beat no activará el *Free Mode*, por el cual los usuarios pueden componer los equipos a su gusto, así como visitar todos los escenarios. Como en los más clásicos exponentes del género, tipo Double Dragon o Final Fight, este modo es el más divertido de todo el juego.











IS BEAT

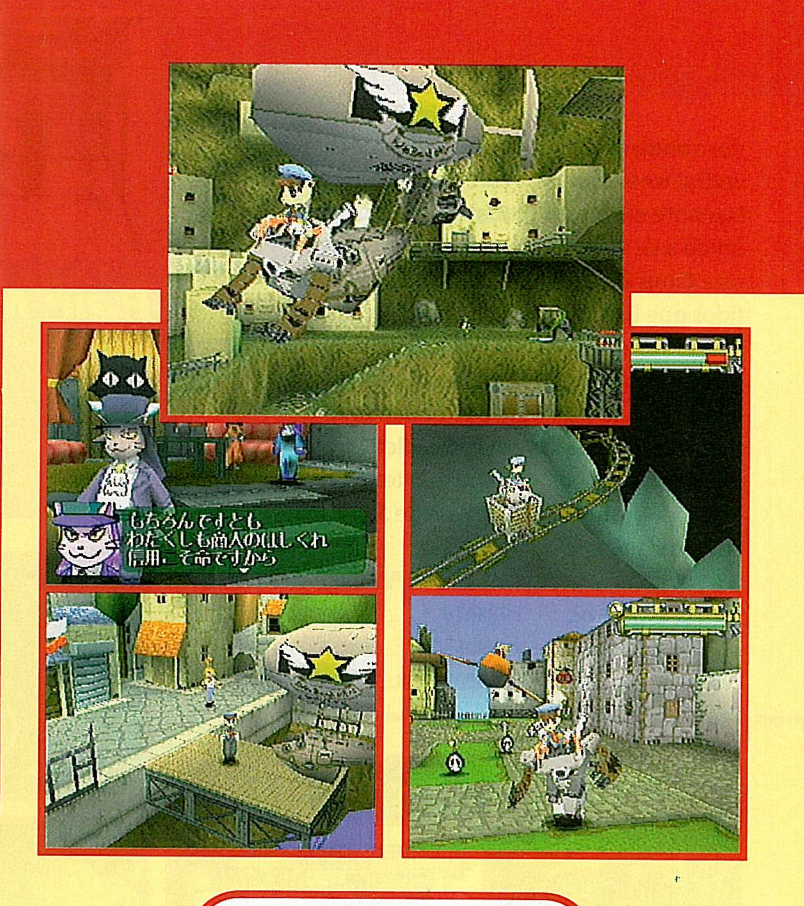


los 32 bits todo el sabor de los viejos beat´em-up





Considerado la sensación del pasado **Tokyo Game Show** (con permiso de METAL GEAR SOLID), **TAIL CONCERTO** ha conseguido limpiar de un plumazo la imagen de BANDAI gracias a sus soberbios gráficos y una jugabilidad propia de KONAMI o CAPCOM. Os contamos las razones del éxito de esta joya, sin fecha de lanzamiento en Occidente.



PlayStation

TAIL CONCERTO

SUPER Information

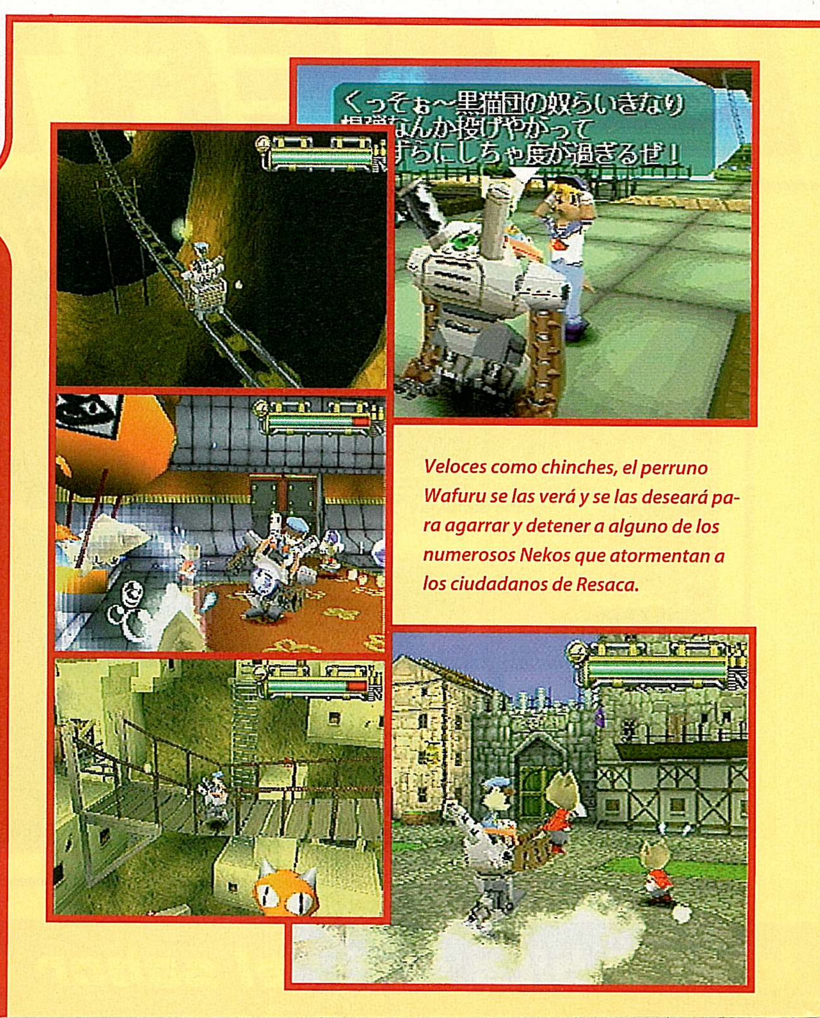
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI





Puro Anime

Esa es la mejor manera de definir el *look* visual de TAIL CONCERTO, claramente marcado por las ilustraciones y el diseño de personajes de Nobuteru Yuuki, un nombre bastante conocido entre los fans de la animación japonesa. Y es que Mr. Yuuki está detrás de obras tan conocidas como ESCAFLOWNE, RECORD OF THE LODOSS WAR o X: THE MOVIE. Las ilustraciones de este buen hombre pueden verse durante el juego a través del *Photo Album*, una colección de dibujos que van aumentando de número a medida que el protagonista va recogiendo unas cajas especiales, decoradas con estrellas. Para acceder a ellas, sólo hay que dirigirse a casa de Wafuru, y prepararse para disfrutar del espectáculo.



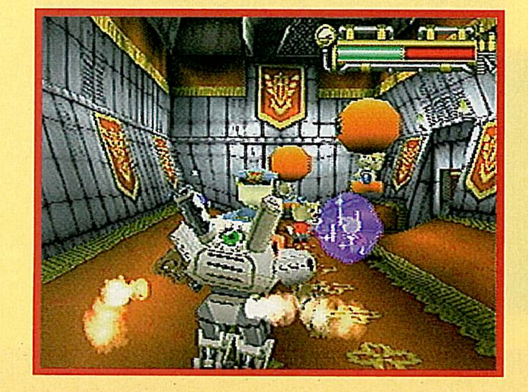
Veloces como chinches, el perruno Wafuru se las verá y se las deseará para agarrar y detener a alguno de los numerosos Nekos que atormentan a los ciudadanos de Resaca.

Después de producir todo tipo de «chicharras» para los más diversos sistemas, basándose casi siempre en licencias de *mangas* o *animes* de éxito, BANDAI se descolgó el pasado 16 de Abril con **Tail Concerto**, una de las aventuras 3D más impresionantes de cuantas se han producido en 32 *bits*. Contando con un impresionante plantel de colaboradores, entre los que destaca el responsable del diseño de personajes **Nobuteru Yuuki**, y avalado por uno de los *engines 3D* más suaves que se han visto en ***PSX***, **Tail Concerto** nos pone en la piel de Wafuru, un eficiente y canino agente de policía, en lucha constante con la banda de los *KuroNeko-dan*, unos gatos bastante gamberros. Humor, mucho humor y diseños mecánicos al más puro estilo **Miyazaki** se dan cita en esta delirante producción para ***PlayStation***, a la que se podría comparar con Megaman Legends en cuanto a su mecánica y concepto gráfico, aunque aquí el diálogo con otros personajes es bastante menos importante que en el juego de CAPCOM. Por ello, jugar a **Tail Concerto**, aunque seas occidental y no sepas «ni papa» de japonés, es una completa delicia, ya que el elemento *arcade* predomina en todo momento sobre la aventura. Totalmente compatible con el *pad* analógico y el *Dual Shock*, **Tail Concerto** pone a prueba los reflejos del jugador no sólo a la hora de perseguir *Nekos* (gatos) por las calles de Resaca, sino que en algunos puntos el alucinado usuario se verá obligado a cabalgar sobre vagonetas a través de una vieja mina (al estilo **Indiana Jones**) o volar de isla en isla como un vencejo borracho. La acogida de este *anime* poligonal en tierras niponas ha sido tal que BANDAI ya ha prometido utilizar el mismo *engine 3D* en su siguiente lanzamiento: Macross: Digital Mission VF-X 2, secuela de aquél simpático pero mediocre juego de ***PSX*** que tuvimos el placer de comentar en el Manga Zone hace ya bastantes meses. De lo que no se hablado nada todavía es del lanzamiento de **Tail Concerto** en Occidente, aunque la prensa y usuarios norteamericanos lo están pidiendo a gritos bajo un lema: si BANDAI distribuyó allí el DB Final Bout, ¿cómo no lanzar una obra maestra como ésta?

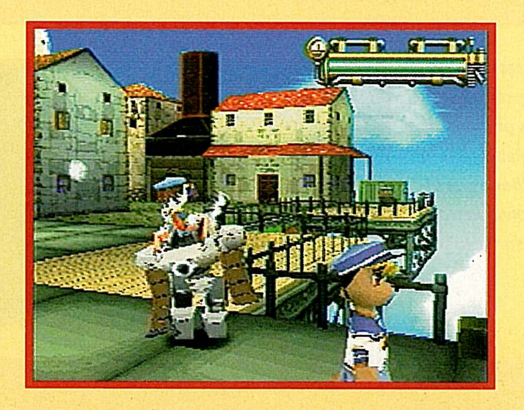
NEMESIS





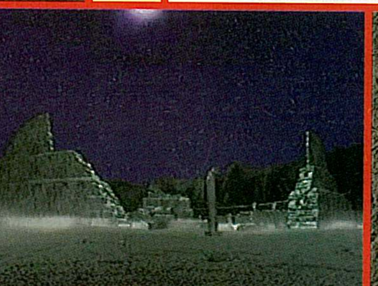
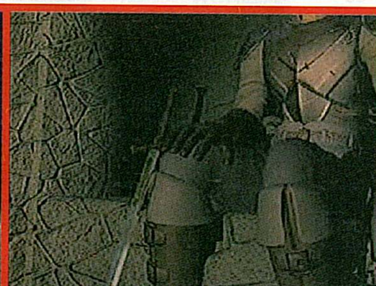






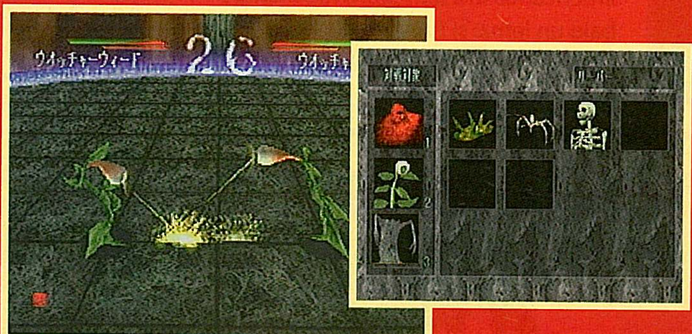


En el místico reino medieval de Eclipse, su centro neurálgico, la Torre de Zeptre, ha sido invadida por las tinieblas. Un caballero, dispuesto a exterminar a todas las bestias que han tomado el lugar, se adentra en las siete mazmorras de la ciudad para liberar el alma de sus habitantes. Nada más adentrarte en Eclipse encarnando al héroe, te enfrentarás a las hordas del mal poniendo en juego tu vida.


Las imágenes de la intro nos muestran la llegada del caballero a la siniestra torre de Eclipse. Aunque no sea una de las más impresionantes que hayamos visto, está llena de fuerza y dramatismo.

Modo Versus




Además de la aventura que supone el modo normal de juego, SHADOW TOWER nos propone un curioso modo para dos jugadores. Se trata de un *beat'em-up* en el que el jugador podrá hacer uso de los monstruos y seres que haya vencido durante el juego. Cada uno de los participantes cargará los personajes de una tarjeta de memoria. Tendrá la posibilidad de elegir un total de 3 luchadores y de seleccionar un combate a 1 o 3 asaltos. Es una oportunidad única para disfrutar con los poderes y ataques de árboles con vida, calaveras sangrantes y otros animales de ultratumba.

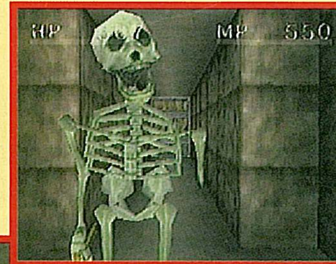
SHAD



Los habitantes de la ciudad de Eclipse han sido esclavizados por fuerzas de las tinieblas. En tu mano está liberar sus almas y devolver la tranquilidad al lugar.



Los enemigos de **Shadow Tower** brillan por la variedad de su diseño y de sus patrones de ataque. Al eliminarlos puedes obtener jugosas recompensas.



La saga King's Field dio a conocer a esta compañía, FROM SOFTWARE, a nivel mundial, aunque han sido los usuarios japoneses de ***PlayStation*** los únicos que han tenido la oportunidad de disfrutar con las tres entregas de dicha serie. La última ya incorporaba espacios a cielo abierto sin renunciar al ambiente claustrofóbico y siniestro que ha imperado desde los inicios en los King's Field. Ahora, los componentes de FROM SOFTWARE vuelven a la carga con un nuevo e inquietante título, **Shadow Tower**. El esquema y la representación gráfica, como podéis comprobar en las pantallas, apenas lo diferencian de sus anteriores creaciones. Se conservan los escenarios en 3D con una perspectiva en primera persona aunque ahora las texturas son mucho más ricas y se ha suavizado notablemente el movimiento. Todas las localizaciones han sido representadas con tonos lúgubres, y en algunas será necesario utilizar antorchas para discernir los peligros que ocultan las tinieblas.

Los sonidos no contribuyen, ni mucho menos, a tranquilizar al jugador. Pasos resonando dentro de las catacumbas, espectrales aullidos o cuerpos cayendo a un pozo sin fondo son algunos de los tétricos efectos sonoros que FROM SOFTWARE ha preparado para aumentar la tensión a cada paso que demos. Uno de los aspectos que mayor transformación ha sufrido es el diseño y los patrones de ataque de los enemigos. Desde los clásicos esqueletos de la saga Kings Field, hasta impresionantes calaveras teñidas de rojo, árboles vivos representados hasta el más mínimo detalle y otras bestias que pueden amedrentar al más osado te esperan en cualquier rincón de está torre infernal. También se ha prestado especial atención a los elementos *RPG* como la equipación del protagonista. Habrá que permanecer atentos, porque tanto armas como protecciones irán agotando su poder y habrá que adquirir otras. Esperemos que alguien lo traiga a **España**.

R. DREAMER

DOW TOWER

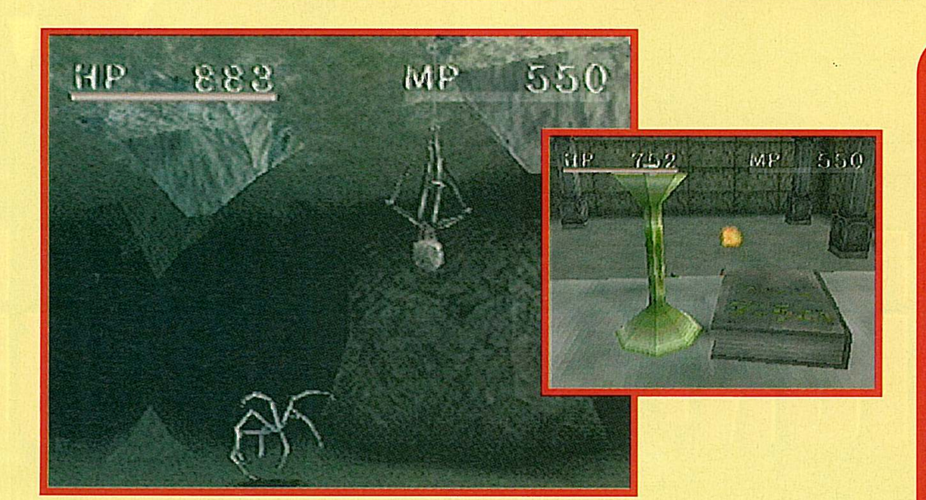
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FROM SOFT.
PROGRAMADOR	FROM SOFT.

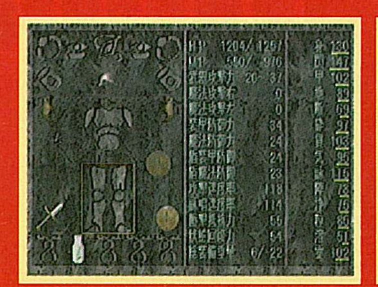








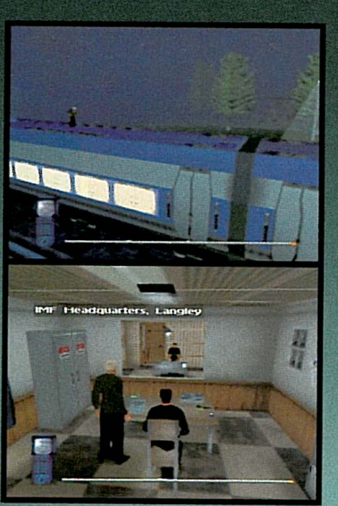
La mejor defensa. A lo largo del juego el protagonista deberá equiparse con todo tipo de complementos como guanteletes, cascos, botas, cotas de malla y escudos para protegerse de los ataques enemigos. También será imprescindible mejorar las armas, mazas, espadas y hachas entre otras, que irán aumentando su potencia durante la aventura.







EXIT



MISSION: IMPOSSIBL



O MAS QUE POSIBLE

Resulta inevitable encontrarse con este **Mission: Impossible** y no establecer ciertas comparaciones con el clásico de RARE **GoldenEye**. Y lo cierto es que ambos se parecen bastante, aunque parece que la creación de OCEAN no explotará tanto el elemento *arcade*. Si algo se puede esperar de este juego eso es, ante todo, la variedad, pues cada misión del juego es completamente diferente a la anterior.

Los personajes



Aunque no son un prodigio de diseño, lo que sí destaca de los personajes del juego es la excelente definición de sus caras. Esto permite reconocer a los enemigos fácilmente (sobre todo los importantes), más aún si se hace uso de la mira telescópica. Algunos de los personajes del juego están colocados de tal forma que Ethan, con la ayuda del artilugio correspondiente, copie su cara y vestimentas. Tremendamente útil, sobre todo cuando es necesario pasar por algunos lugares sin levantar sospechas.





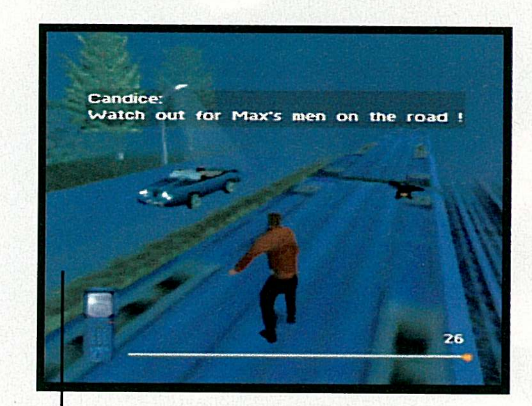


*Aunque los textos en pantalla aparecen en inglés, es probable que la distribuidora en **España** lo lance con los textos en castellano.*



MISSION: IMPOSSIBLE

No sabemos si correspondía a algún tipo de maldición, pero tras el largo periodo de tiempo que OCEAN llevaba invertido en esta creación, el título del juego comenzaba a tomar connotaciones premonitorias. Pero no, no es una misión imposible, sino un título que por lo visto en las primeras versiones que han llegado a nuestro país, cuenta con muchas posibilidades de convertirse en un excelente juego para ***Nintendo 64***. El secreto radica en varias aspectos muy concretos, aunque el principal es que se ha respetado en todo momento el hilo argumental de la película protagonizada por **Tom Cruise**, y lo que es aún más positivo, se han recreado todas las escenas que han hecho de Mission: Impossible una excelente película de acción. El tren de alta velocidad y la habitación del terminal, en la que Ethan se descuelga por el conducto de ventilación, son el mayor exponente de lo que comentamos. De cualquier

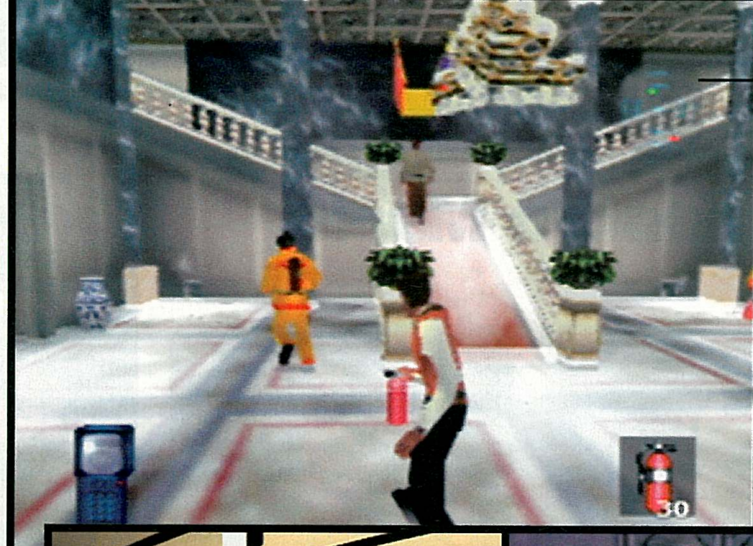


Ethan, sobre el tren de alta velocidad, justo antes de entrar en el archiconocido eurotúnel.

modo, el esfuerzo de sus programadores se ha centrado en crear un entorno 3D lo suficientemente real y creíble, bajo el que se han tratado de respetar las localizaciones exactas de la película. Un buen ejemplo es la misión que se lleva a cabo en la embajada americana en **Praga**, que es una fiel réplica del salón en que se desarrolla la acción. Aunque ese esfuerzo, por lo menos en esta *beta*, parece pasar factura en la fluidez de movimientos, ya que en los espacios abiertos pierde una parte de la suavidad que muestra en otros escenarios. La ejecución de las misiones será, con diferencia, lo que más llame la atención. Así, la interacción con los demás componentes del equipo y los objetivos (que van mucho más alla del localiza, dispara y mata) cobran un interés mucho mayor, al tiempo que se pone en práctica una ejemplar actitud cívica: civil muerto, misión fracasada. Las armas y los artilugios (*Made in Bond, James Bond*) están a la orden del día en **Mission: Impossible**, aunque es la posibilidad de caracterizar a Ethan con las caras de los personajes del juego (recordad que era el efecto más espectacular de la película) lo que más os llamará la atención. El juego, que

aún está en fase de producción, y que aparecerá en el mes de Octubre en **España**, contará también con la banda sonora original de la película, y en especial con el tema central, compuesto en los años sesenta, que también sirvió de gancho para la versión cinematográfica de la mano de **U2**. Aún queda tiempo para mejorar lo visto, pero será entonces cuando sepamos si Ethan Hunt es capaz de superar a James Bond, o lo que es lo mismo, si **MISSION: IMPOSSIBLE** mejorará lo ofrecido por GOLDENEYE.

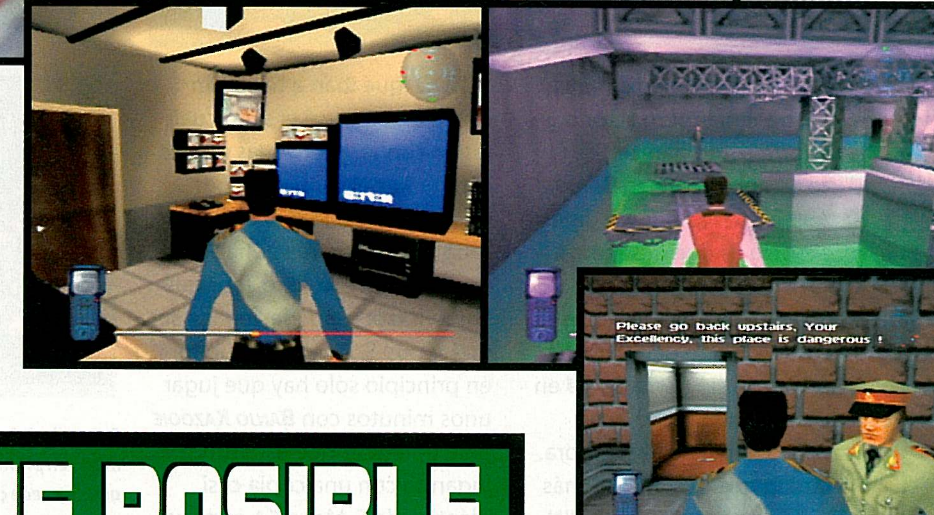
J.C. MAYERICK



*Uno de los escenarios más bellos de todo el juego es la inmensa escalera de mármol que adorna la embajada americana en **Praga**. Una lástima, porque todo acabará ardiendo en el infierno.*

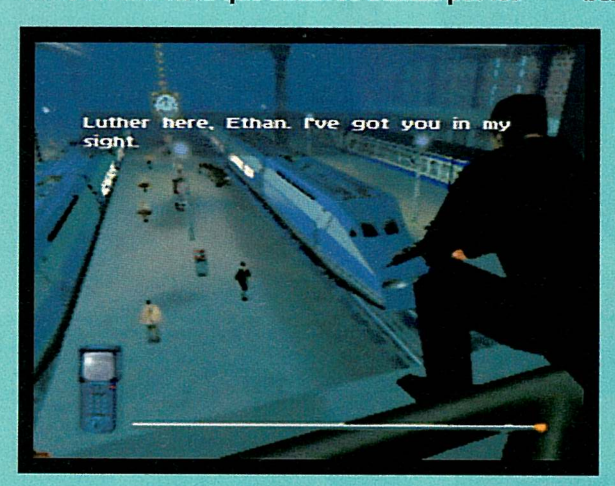


*Al igual que en otros juegos del mismo género, en **MISSION: IMPOSSIBLE** existe una especie de mira telescópica. Si apuntas bien a la cabeza del enemigo, con un solo disparo bastará.*

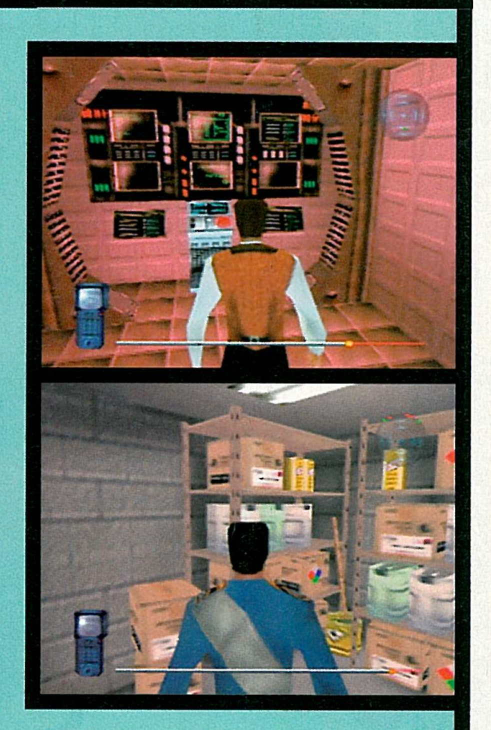


EXITO MAS QUE POSIBLE

Lo mejor de MISSION: IMPOSSIBLE es poder disfrutar de las secuencias que le han hecho famosa. Tiroteos en la estación de Waterloo en Londres, persecuciones en el interior y sobre el TGV, emboscadas en la embajada y, cómo no, la inquietante escena en la que Ethan se desliza por los conductos de ventilación para acceder a la habitación del Terminal. Al final serán un total de veintidos fases para cinco misiones concretas en el Polo, Praga, Londres, Virginia y, de nuevo, el Polo. La primera y la última, como sabréis si habéis tenido la oportunidad de ver la película, no tienen nada que ver con el film, por lo que podría decirse que es la única «licencia» que sus programadores se han tomado.





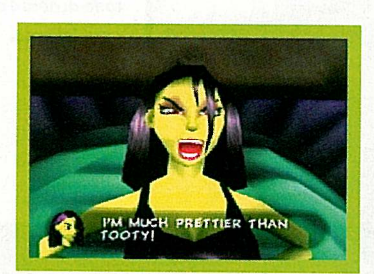


Escenarios que respetan la esencia del film

BANJO KAZOOIE

NINTENDO
RARE
128 MEGAS REINO UNIDO

El aprendiz supera al maestro Mario







Parecía que este día nunca iba a llegar, pero si todo transcurre como parece, S. MARIO 64 encontrará en **BANJO KAZOOIE** algo más que un digno sucesor. No es que deseemos jubilar a Mario, ni mucho menos, pero parece increíble que desde Marzo del 97, fecha en que apareció ***NINTENDO 64*** en **España**, ningún juego haya osado siquiera hacerle sombra. Ha tenido que ser una vez más RARE, la mano derecha de NINTENDO (qué iban a hacer sin ellos) la que diese el salto cualitativo con respecto a las demás compañías. No sabemos por qué, pero todo lo que este grupo de programación toca se convierte en oro. Pero ¿por qué **BANJO KAZOOIE** puede llegar a ser mejor que S. MARIO 64? Bueno, en principio sólo hay que jugar unos minutos con ***BANJO KAZOOIE*** para entender que estamos jugando con una copia casi idéntica de S. MARIO 64, aunque por supuesto, bastante mejorada técnicamente. Perspectiva casi idéntica, control de vistas muy semejante, movimientos sacados directamente de este juego y un largo etcétera de enormes similitudes. Gráficamente **BANJO KAZOOIE** contará a buen seguro con los mejores gráficos que se pueden encontrar en ***NINTENDO 64***, y no sólo por la excepcional calidad de las texturas, sino porque sus programadores han sabido sacrificar lo justo y necesario para lograr una fluidez de movimientos absoluta. No es cuestión de contarlo todo, por eso el

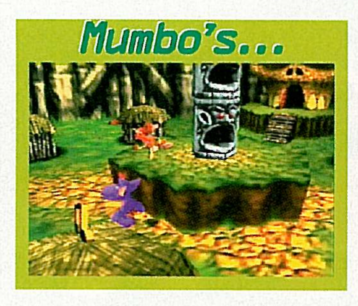
Pulsando C-Arriba se entra en un modo en primera persona desde el que se puede observar todo lo que rodea a Banjo. La generación de escenarios, como se ve, es genial.



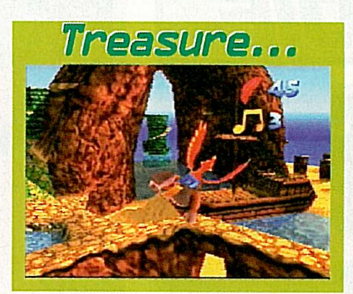


Algunos mundos de Banjo Kazooie

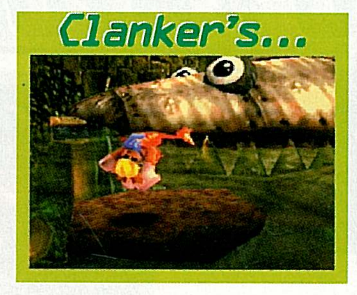
Mumbo's...



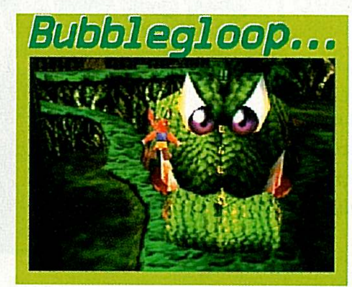
Treasure...



Clanker's...

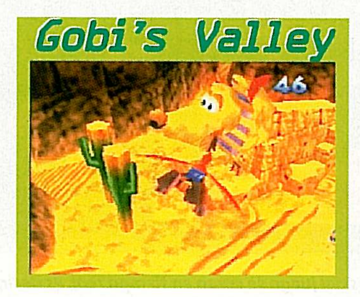


Bubblegloop...

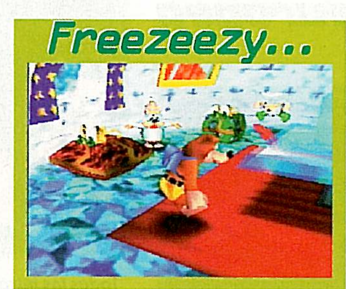


En principio, pues no se sabe lo que el futuro puede deparar, son diez los niveles de que consta BANJO KAZOOIE. A éstos hay que sumarle Gruntilda's Lair, el mundo que da acceso a los diferentes niveles del juego. Además, existe un mundo de iniciación en el que Banjo aprende los movimientos básicos del juego. Es conveniente jugar este nivel por completo, pues gracias a él, Banjo puede aumentar el nivel de su barra de energía.

Gobi's Valley



Freezeezy...





Este es Mumbo, un brujo enamorado de Gruntilda que, pese a lo que pueda pensarse, ayudará a Banjo. Si se le entrega un número determinado de calaveras, éste nos transformará en alguno de los animales en que se puede mutar Banjo. Como no siempre le sale del todo bien, es posible que alguna vez acabemos con apariencia de lavadora.

mes que viene profundizaremos un poquillo más en este sentido. El juego contará con diez niveles cuyo tamaño, en un principio, no parece excesivo, aunque una vez dentro de ellos todo se complicará con la aparición de pruebas, subniveles y un sinfín de secretos. Para tomar conciencia de lo que nos espera en cada uno de ellos, sólo es necesario pensar que, además de los objetivos secundarios, en cada nivel habrá que recoger 100 notas, 10 piezas de puzzle, 6 Jinjos y 2 piezas de panal. Multiplicad todo eso por diez y, de paso, mentalizaros para buscar cada uno de esos elementos en los lugares más recónditos que la mente humana pueda imaginar. Sencillamente interminable. RARE ha conseguido reunir a una ingente cantidad de carismáticos personajes de nueva creación encabezados por Banjo, Kazooie, Tooty, Mumbo y, cómo no, la bruja de turno, una



Una de las diez piezas de puzzle de cada nivel nos la entregan los Jinjos. Son cinco seres de diferentes colores que Banjo debe buscar y rescatar en cada nivel. Cuando estemos cerca de alguno de ellos, nos silbarán.



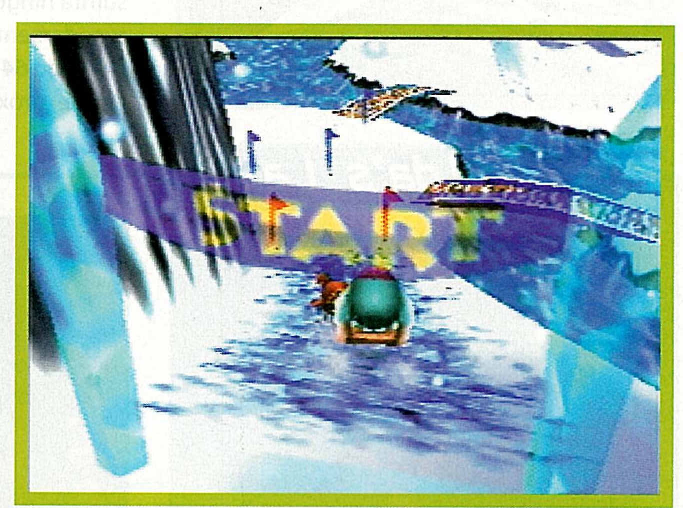
Banjo & Mumbo = ???







Con la ayuda de la magia de Mumbo, Banjo puede transformarse en diferentes animalejos, cada uno con sus cualidades. Algo imprescindible para acceder a ciertos lugares del juego.

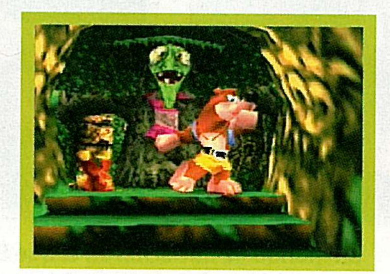


Para conseguir algunas de las diez piezas de puzzle de cada nivel, Banjo necesitará superar determinadas pruebas. En ésta, por ejemplo, Banjo (convertido en morsa) debe hacer frente a un Slalom a bordo del típico trineo.

BANJO KAZOOIE



Son muchos los items repartidos por el juego. Las botas verdes, por ejemplo, sirven para que Banjo y Kazooie no se dañen en determinados terrenos.

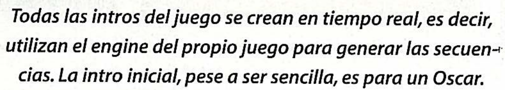






Rare nos demuestra por qué es el mejor productor europeo

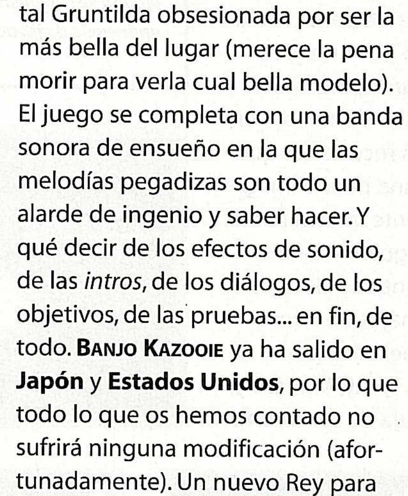




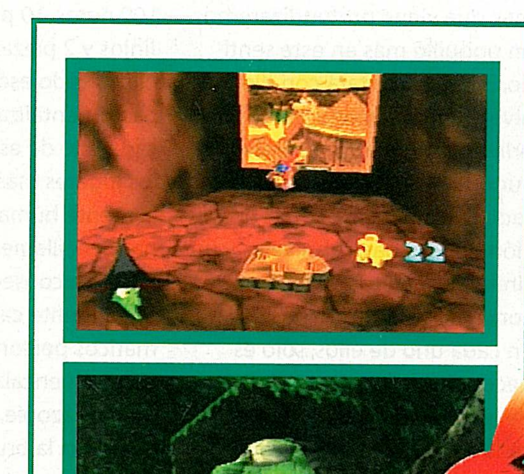
Todas las intros del juego se crean en tiempo real, es decir, utilizan el engine del propio juego para generar las secuencias. La intro inicial, pese a ser sencilla, es para un Oscar.



He aquí el objeto de deseo: las piezas de puzzle. Éstas sirven para completar los cuadros de cada nivel. De esta forma, el acceso a ese mundo queda inmediatamente abierto.



tal Gruntilda obsesionada por ser la más bella del lugar (merece la pena morir para verla cual bella modelo). El juego se completa con una banda sonora de ensueño en la que las melodías pegadizas son todo un alarde de ingenio y saber hacer. Y qué decir de los efectos de sonido, de las *intros*, de los diálogos, de los objetivos, de las pruebas... en fin, de todo. **Banjo Kazooie** ya ha salido en **Japón** y **Estados Unidos**, por lo que todo lo que os hemos contado no sufrirá ninguna modificación (afortunadamente). Un nuevo Rey para ***Nintendo 64*** del que os contaremos todo el próximo mes. **J. C. MAYERICK**

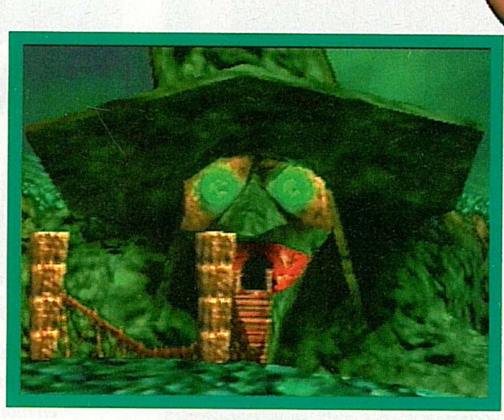






Gruntilda's Lair







MOTO RACER 2

La promesa de Electronic Arts

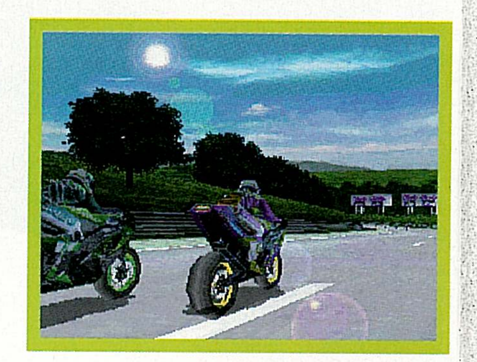
ELEC. ARTS
Delphine Soft.
CD ROM
FRANCIA

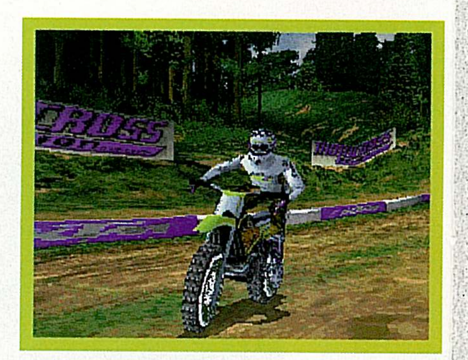


Con la capital francesa tomada por las respectivas aficiones de los equipos nacionales que han participado en el mundial, nos olvidamos de la fiebre del fútbol para visitar las oficinas de DELPHINE SOFTWARE. Situadas en una zona céntrica a escasos metros de los Campos Elíseos y del Arco del Triunfo, allí nos esperaban los responsables de la creación de la última criatura de esta compañía francesa, **Moto Racer 2**. El Productor Técnico del juego, **Thierry Gaerthner**, nos atendió cordialmente mostrándonos las excelencias de este título para los 32 *bits* de SONY. Lo primero que nos sorprendió fue la impresionante calidad de los gráficos, y es que DELPHINE ha empleado un sistema de renderización fotorealista. El equipo de programación ha llegado hasta el extremo de realizar fotos en localizaciones de la **Bretaña** francesa para crear unas texturas fieles al original y trasladar los paisajes, casas e incluso carreteras a los circuitos del juego. Por supuesto, la iluminación se ha adaptado a cada una de las zonas representadas en **Moto Racer 2**. No es lo mismo encontrarse en las tupidas selvas amazónicas que en las tórridas arenas del desierto del **Sáhara** a cielo abierto. Y no sólo los escenarios han recibido un tratamiento tan exhaustivo. Los trajes y las motos de los competidores también han sido diseñados basándose en modelos reales para que la sensación de realismo quedara plasmada en todos los elementos del juego. Entre las novedades, destaca que los programadores



SUPER JUEGOS estuvo en las oficinas de Delphine Soft. para ver Moto Racer 2



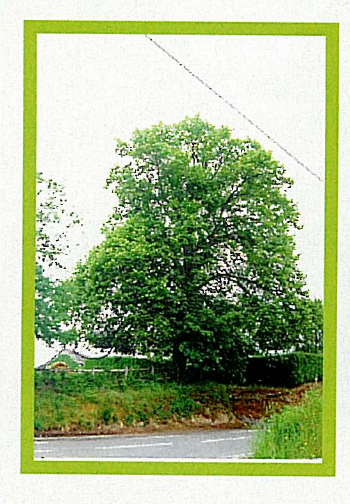






El gran realismo de todos los escenarios ha sido el fruto de horas y horas de trabajo para representar lugares reales emplazados en diferentes localizaciones del mundo.

Real como la vida misma









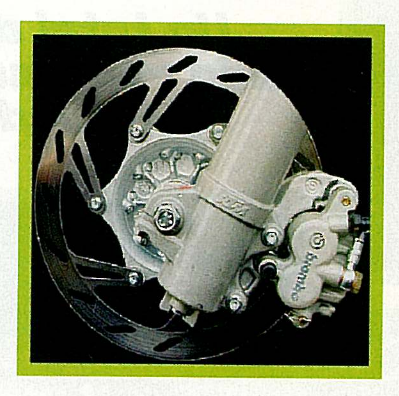


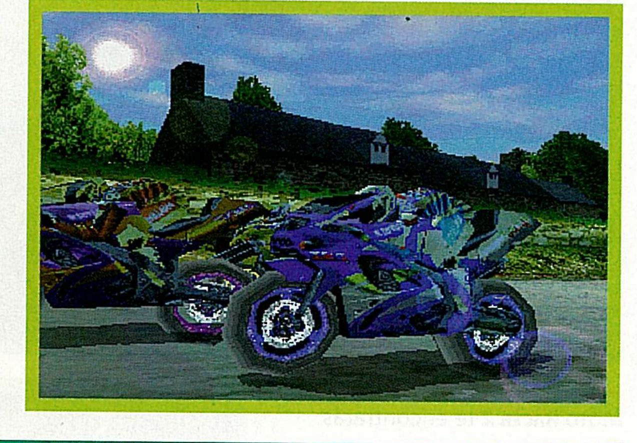
han optado en esta ocasión por dos modalidades de juego. *Arcade* para los que sólo buscan diversión, y simulación para los que prefieren involucrarse de lleno en una conducción afectada por el perfil del trazado, los efectos ambientales (lluvia, nieve y niebla) y las características de cada moto. También se puede elegir entre circuitos diurnos o nocturnos. Otra de las innovaciones ha sido aumentar la «inteligencia» de los competidores controlados por la máquina. En

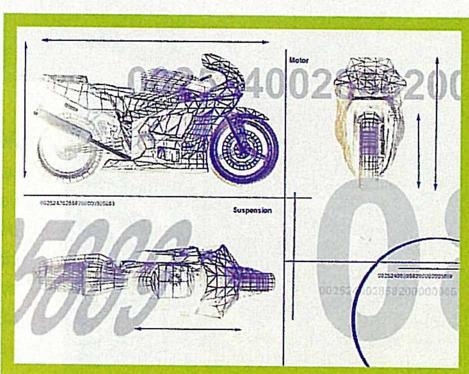
Los componentes de DELPHINE se toman su trabajo muy en serio. Para el diseño de los circuitos de la **Bretaña** francesa estuvieron viajando por la zona tomando fotos que transmitieran el ambiente del lugar. Desde las casas hasta los árboles han sido representados fielmente.

Al detalle



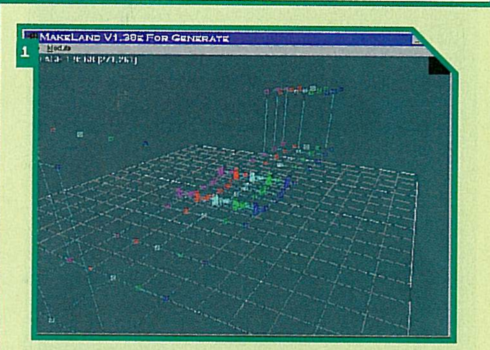






En la primera entrega de MOTO RACER ya pudimos encontrar todo lujo de detalles. En esta ocasión los programadores han afinado aún más concediendo a todos los elementos un tratamiento riguroso. Desde el traje de los participantes hasta los componentes de las motos han sido diseñados teniendo en cuenta modelos reales. Esto, unido al increíble realismo de los escenarios, se ve complementado con infinidad de efectos gráficos. La arena que sale despedida, el humo de los motores y efectos de luz te harán disfrutar aún más de cada carrera.

Creando un circuito



1 Formación de una malla tridimensional con la forma del terreno para el trazado del circuito.

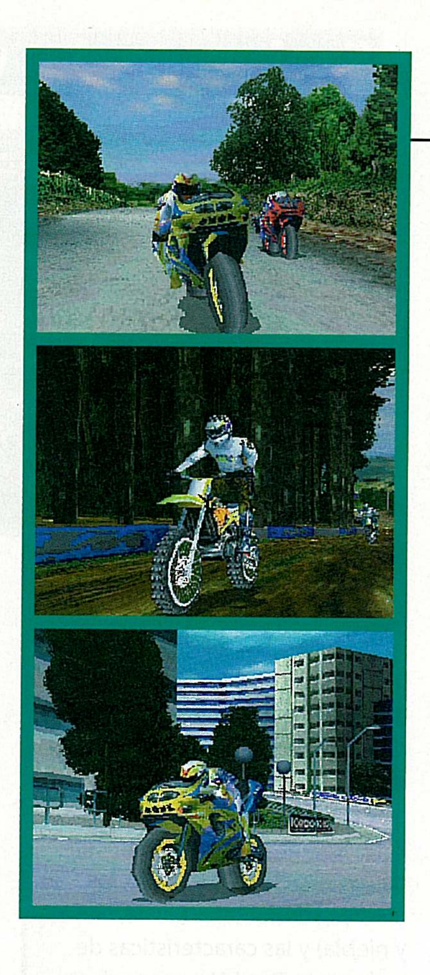
2 Una vez diseñada la zona se aplican las texturas que queremos emplear para darle vida al conjunto de líneas que habíamos creado anteriormente.

3 En este caso los programadores han hecho las texturas a base de renderizar fotos reales.

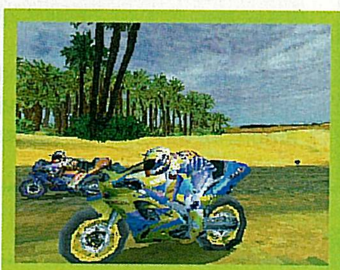


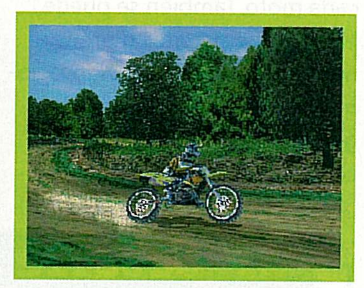


Aunque pueda parecer sencillo, hay que seguir un laborioso proceso y tener las ideas muy claras para que el resultado final, a la hora de crear un circuito, se ajuste a la idea original y no plantee ningún problema, ya sea gráfico o a nivel de jugabilidad.

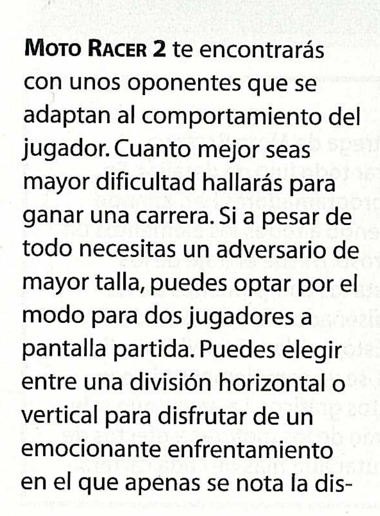








Un total de 8 circuitos han sido representados con toda fidelidad en Moto Racer 2





Moto Racer 2 te encontrarás con unos oponentes que se adaptan al comportamiento del jugador. Cuanto mejor seas mayor dificultad hallarás para ganar una carrera. Si a pesar de todo necesitas un adversario de mayor talla, puedes optar por el modo para dos jugadores a pantalla partida. Puedes elegir entre una división horizontal o vertical para disfrutar de un emocionante enfrentamiento en el que apenas se nota la dis-

MODOS DE JUEGO *Moto Racer 2 ha optado, además de la división entre circuitos de velocidad y de motocross, por dos modalidades de juego. La primera, Arcade, apuesta por la velocidad sin límites para los que no busquen ningún tipo de complicación. En el modo simulación, los amantes de la conducción más realista tendrán la oportunidad de mostrar su habilidad al manillar.*





EL EDITOR *La principal novedad de* ***Moto Racer 2*** *es el editor de circuitos. Con él es posible crear un trazado completamente nuevo, con las curvas y elevaciones que tú decidas. Una vez establecida la forma, podrás seleccionar la zona en la que deseas que se represente con total libertad.*





minución de *frames* por segundo de lo que transcurre en pantalla. Sin embargo, una de las mayores sorpresas que nos depara esta versión para **PlayStation** es que también incluirá un editor de circuitos. DELPHINE se encontraba todavía puliendo esta opción del juego para que fuera más rápida y que los circuitos creados por el usuario apenas ocupen espacion en una *Memory Card* (se hablaba de dos bloques). El editor cuenta con una tabla de herramientas sencilla que te permiten transformar un trazado a tu antojo. Seleccionando puntos a lo largo del recorrido, estarás en disposición de crear nuevas curvas, manejar la elevación del terreno y otorgar el aspecto que más te guste al resultado final. Para este último paso tendrás que optar entre las diferentes zonas que hay incluidas en el juego (**Amazonia**, **Bretaña**, **Sáhara**, etc.), pero teniendo en cuenta que se trata de un circuito completamente nuevo. Podrás intercambiar tus creaciones con otros usuarios y crear tu propio campeonato. En definitiva, todo un juegazo que verá la luz a finales del verano. Hasta ese momento deberás conformarte con estas pantallas.

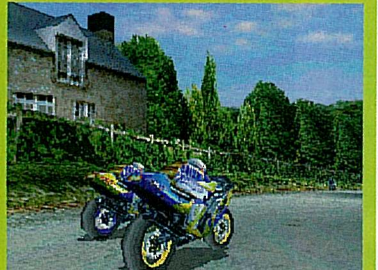
R. DREAMER



Circuitos

BRITANNY



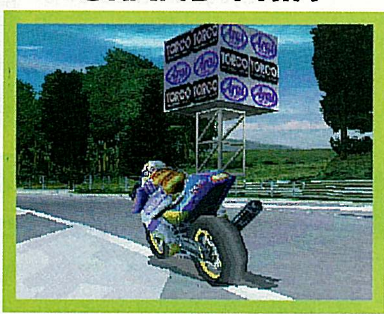


En **Moto Racer 2** podrás encontrar un total 8 trazados. Como ocurría en la primera entrega, se han dividido en circuitos de velocidad y de cross. DELPHINE ha elegido zonas pintorescas de todo el mundo a la hora de crear los escenarios, por lo que durante el juego, haremos un recorrido desde la húmeda selva del **Amazonas**, pasando por la **Bretaña** francesa hasta las áridas tierras del desierto del **Sáhara**. Sin duda, el despliegue gráfico realizado por la compañía francesa se ve refrendado por una jugabilidad a prueba de bombas.

BRITANNY CROSS



GRAND PRIX



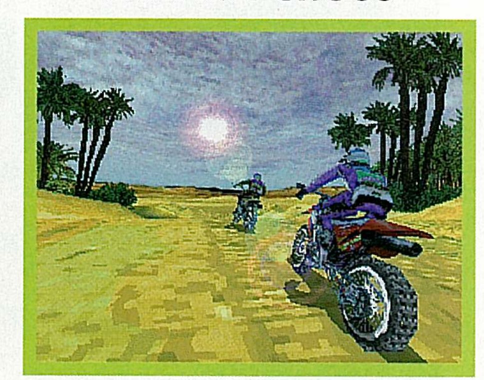
OUTDOOR



SAHARA



SAHARA CROSS



BIO FREAKS

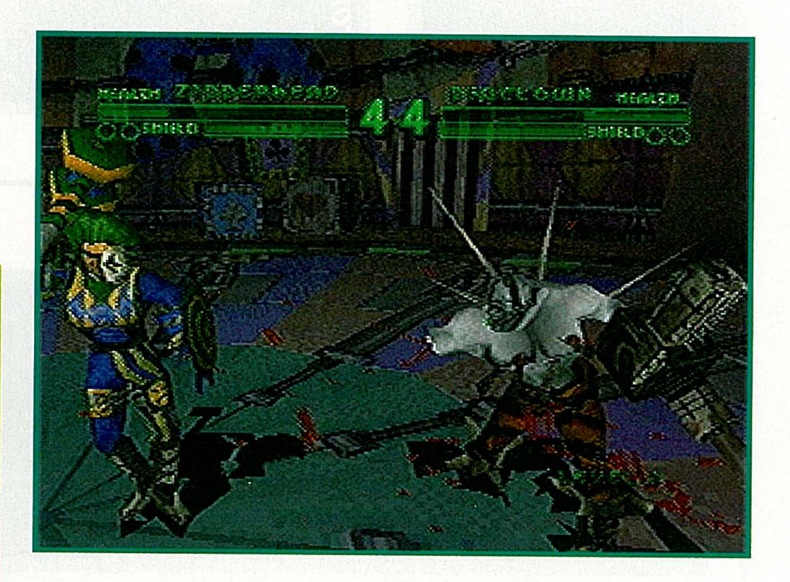
La sangre llegará al «Bio»



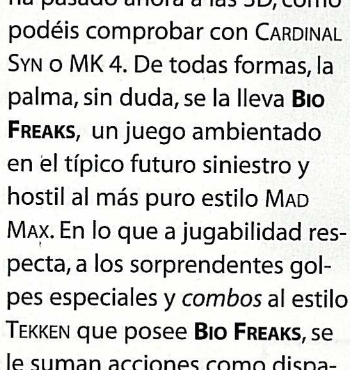
Ya tenemos en nuestras manos las versiones de *PlayStation* y *Nintendo 64* del *beat'em-up* de MIDWAY más importante del momento, con permiso de MORTAL KOMBAT 4, claro. La moda *gore* comenzada en el 92 por MORTAL KOMBAT se ha pasado ahora a las 3D, como podéis comprobar con CARDINAL SYN o MK 4. De todas formas, la palma, sin duda, se la lleva **BIO FREAKS**, un juego ambientado en el típico futuro siniestro y hostil al más puro estilo MAD MAX. En lo que a jugabilidad respecta, a los sorprendentes golpes especiales y *combos* al estilo TEKKEN que posee **BIO FREAKS**, se le suman acciones como disparar al oponente con nuestra arma o propulsarnos hacia arriba, al estilo *Super Jump* de MARVEL SUPER HEROES. Aún no sabemos, teniendo en cuenta que el juego es de MIDWAY, si **BIO FREAKS** posee alguna variante de los ya famosos *fatalities*. El mes que viene lo descubriremos. **DOC**

MIDWAY
GT Interactive
CD ROM
EE.UU.







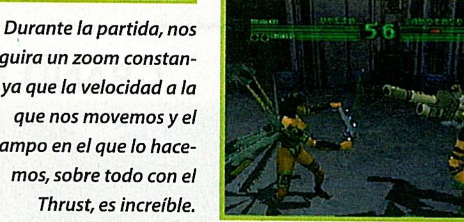




Durante la partida, nos seguirá un zoom constante, ya que la velocidad a la que nos movemos y el campo en el que lo hacemos, sobre todo con el Thrust, es increíble.

Los amantes del gore en los beat'em-up quedarán fascinados con Bio Freaks

Versión Nintendo 64









1. *Las diferencias con la versión PSX radican en el uso de anti-aliasing.*
2. *La sangre corre a raudales en cualquiera de los combates de **Bio Freaks**.*
3. *La versión **Nintendo 64** se mueve con la misma suavidad que la de **PlayStation**.*





*Como se puede observar en las pantallas, la calidad gráfica de **Bio Freaks** es superior incluso que la de MK4.*

¡Point Blank!

¡Time Crisis!

Elijas lo que elijas darás en el blanco.

Si compraste Time Crisis, que se vendía junto con G-Con45™, enhorabuena, porque ahora puedes utilizarla para Point Blank, que se juega con pistola pero se vende sin ella. Peeeeeeeero si por el contrario no compraste en su día, ¡oh desdichado de ti!, el maravilloso juego Time Crisis y, claro, no tieeeeeenes la G-Con45™ y te quieeeeres comprar Point Blank, pues enhorabueeeeeeena también, porque ahora puedes comprarlo junto con G-Con45™. O si lo prefieres, puedes comprar la pistola por separado. Y además, para remate, también puedes comprarte Time Crisis sin pistola y enmendar así tu fatídico error.

Consuta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

namco

Point Blank — PlayStation — Tarjeta de Memoria 1-2 bloque — 1 ó 2 Jugadores

Time Crisis — namco — PlayStation — Tarjeta de Memoria 1 bloque — 1 Jugador



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de Hobby Consolas y Superjuegos y por los oyentes de Game 40 (CADENA SER).

TBWA

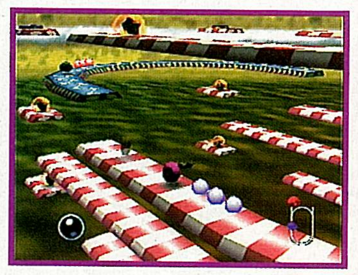
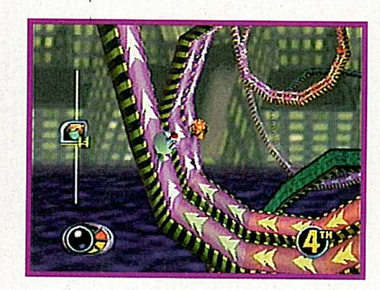
IGGY'S RECKIN' BALLS

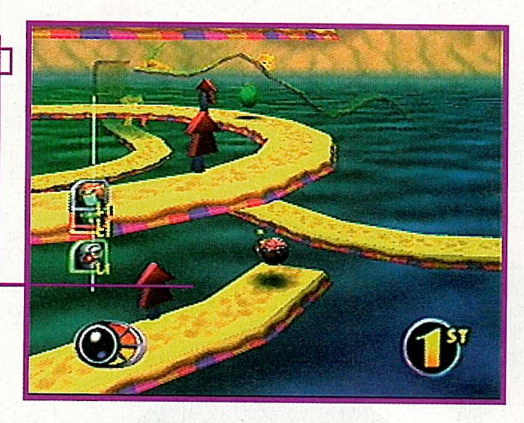
Nada como correr y saltar en bolas

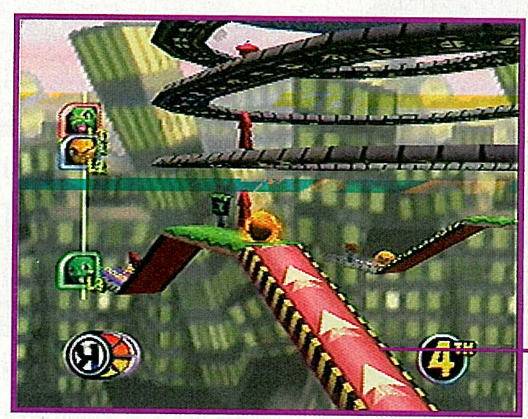
ACCLAIM
ACCLAIM
64 MEGAS
EE.UU

No sabemos muy bien cómo funcionan estos temas de las modas, pero de no tener un solo juego con una bola como personaje central, tras la aparición de KULA WORLD para *PLAYSTATION*, llega ahora este curioso **IGGY´S RECKIN´ BALLS** para *NINTENDO 64*. Creado por ACCLAIM, **IRB** se podría considerar como un título con el espíritu de un juego de plataformas y la estructura de una frenética competición de carreras sobre unas originales pistas en 3D. Aunque gráficamente puede parecer un tanto simplón e infantil, derrocha simpatía, colorido y esa escasez de elementos es ideal para un juego cuya mayor virtud la encontraréis, sin duda, en su extraordinaria jugabilidad. Competir contra la máquina tiene su miga y nos mantendrá pegados a la pantalla un montón de horas, pero cuando probéis su modo para varios jugadores simultáneos comprenderéis que esta opción es la ganadora absoluta del programa. Emocionante, tremendamente movida y adictiva desde la primera partida, en esta modalidad para dos, tres o cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida hallaréis toda la diversión y los piques de los grandes del género. Jugabilidad al poder.

DE LUCAR

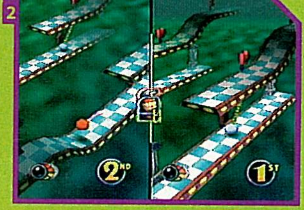
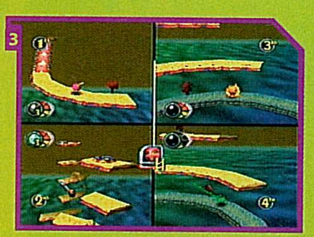





A pesar de la sencillez de la idea, una bola y una pista, la variedad en el diseño de los circuitos es realmente alucinante. Para lograr buenos resultados necesitaréis grandes reflejos.


Además de las dificultades típicas del terreno, como saltos y desniveles, también deberéis sortear a un sinfín de bombas y extraños seres.

Concepto original




1 *Al principio sólo podréis elegir entre unos pocos personajes. Luego surgirán muchos más.*

2 *En dos jugadores, podréis elegir entre jugar con la pantalla partida vertical u horizontalmente.*

3 *La opción para cuatro jugadores simultáneos es, sin duda, lo mejor de IGGY´S RECKIN´S BALLS.*

4 *Aunque siempre hay gente hábil, lo normal es que en las primeras partidas no logréis ni empatar.*

BREATH OF FIRE III

CAPCOM
CAPCOM
CD ROM
JAPON

El ultimo suspiro del dragón

La tercera entrega de una de las sagas más carismáticos de la historia está a punto de llegar a nuestro país. Unas 80 horas de juego esperan a los que se decanten por un RPG sencillo, intenso y, sobre todo, envolvente. **BOF 3** continúa la historia de los dragones que sacrificaron su vida para derrotar al Dios de la Oscuridad y devolver la paz. Nosotros encarnaremos a Ryu, el último superviviente de esta raza que busca su pasado y su destino...

Pero estos colosales guiones (santo y seña de la saga sobre todo por su buen humor) no serían nada si no vinieran acompañados por un entorno técnico y jugable acorde con lo que se estila hoy en día. En **BOF 3** podremos rotar el escenario; dispondremos de cientos de hechizos; observaremos múltiples efectos gráficos; controlaremos hasta 7 personajes; podremos convertirnos en dragón e incluso hasta pescar...

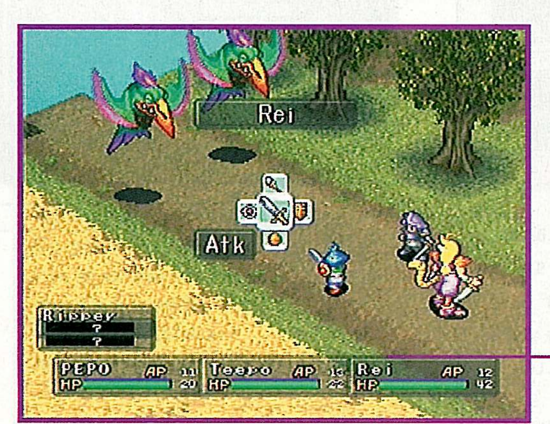
Lamentablemente parece ser que no va a ser traducido. De todas formas el mes que viene lo analizaremos convenientemente. **THE SCOPE**

Los bichos que se encuentra ***The Punisher*** *en su ropa interior son cada vez más raros.*



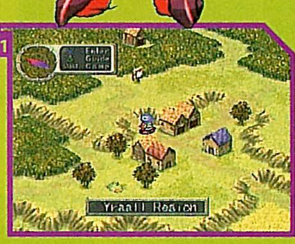


El diseño de los pueblos y casas ha sido muy cuidado, siguiendo la línea de las entregas para ***SNES****. En esta pantalla podéis ver lo bien que ha sido resuelto el efecto del humo.*



BATALLAS Como signo distintivo de la saga, los combates son constantes. Algo que agrada o desquicia, según los gustos de cada usuario.











1 *Gracias a este mapa podremos movernos rápidamente sin necesidad de patear kilómetros.*

2 *En las diferentes tiendas podremos equiparnos de magias, armas y demás valiosos items.*

3 *La intro nos explica la historia del juego, pero hasta que avancemos un poco no la comprenderemos.*

4 *A cada veinte o treinta pasos preparaos para disfrutar o sufrir con un nuevo combate.*

STREAK

GT INTERACT.
GT Interactive
CD ROM
EE. UU.

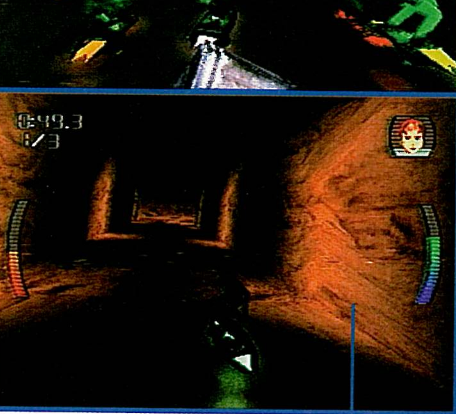
Más pendientes que para septiembre



No sabemos bien los motivos por los que se dan estas coincidencias, pero parece que unas cuantas compañías se han puesto de acuerdo para sacar casi a la vez un juego con las tablas como protagonistas. En este caso se trata de **STREAK**, una dura competición de *boards* a propulsión a través de los circuitos más complejos y accidentados que uno pueda imaginar. En esta creación de GT INTERACTIVE, además de correr como condenados, deberemos demostrar nuestras habilidades en el manejo de la tabla y aprovechar cada desnivel para realizar impresionantes figuras acrobáticas. Algunos de los recorridos son tan sumamente accidentados que a veces es inevitable realizar piruetas para salvar los obstáculos. Con un diseño gráfico agresivo, gran realismo en la animación de los personajes, unos potentes efectos de luces y gran variedad de circuitos, **STREAK** resulta bastante muy atractivo y bastante más original que muchos de sus competidores. Para que nada os falte, también cuenta con varias competiciones, modo para dos jugadores simultáneos y, por si alguno lo prefiere al sistema de pantalla partida, también podrá disfrutar de una opción para cable *Link*. De momento poco más podemos contaros, ya que sólo estamos ante una versión inacabada y deberemos esperar algún tiempo para saber las auténticas posibilidades de este nuevo título para **PLAYSTATION**.

DE LUCAR





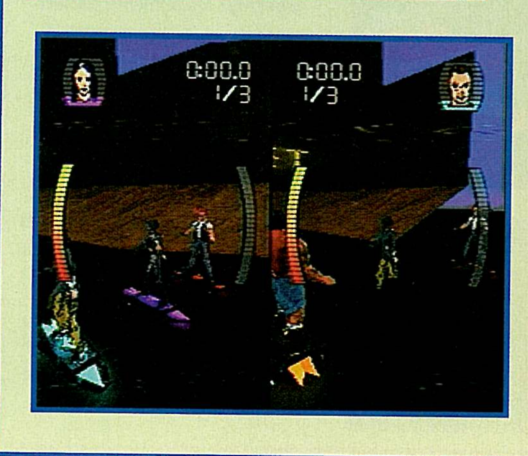
*A la izquierda podéis ver los efectos secundarios de una ingestión masiva de paella de chiringuito playero. Arriba, un hermoso plano de la llegada de **Javier Clemente** al aeropuerto tras el Mundial.*







Dos Jugadores





Para aquellos que deseen humillar a sus hermanos, primos o vecinos, STREAK cuenta también con una opción para dos jugadores simultáneos y otra para cuatro pero si empleamos cable Link.



*Más raros que un ataud con faros, y tan peculiares como un W.C. con lunares, los personajes de **STREAK** conforman una de las pandillas más lamentables desde la separación del grupo Mocedades.*

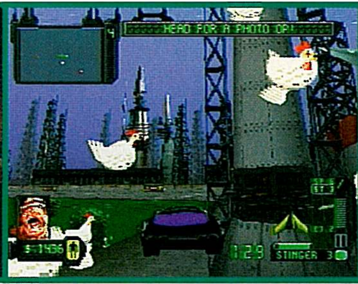
ROGUE TRIP

GT INTERACT.

GT INTERACT. CD ROM EE. UU.

Una batalla motorizada llena de humor





Con este ataque especial a base de pegarle al contrario con tu salchicha sólo puedes lograr dos cosas: o acabas con él o tendrás un amigo para siempre.

De no contar en bastante tiempo con casi ningún representante del género, tras el excelente VIGILANTE 8, ***PLAYSTATION*** tendrá en breve otro exponente de *shoot´em-up* motorizado al estilo TWISTED METAL. **ROGUE TRIP**, de GT INTERACTIVE y SINGLETRAC, es quizás la variante más alegre y exagerada que encontraréis del típico esquema de los *shoot´em-ups* sobre ruedas. El diseño gráfico de los escenarios y vehículos, por ejemplo, está más cerca de la parodia o de los dibujos animados que de cualquier pretensión por acercarse al realismo. En ese sentido nos recuerda bastante al reciente WRECKIN CREW, sobre todo en los coches, aunque en éste se cuidó mucho más el tema de los detalles y elementos decorativos. Como de momento estamos hablando de una *beta* de **ROGUE TRIP**, es posible que en la versión final podamos ver mejorados estos temas y sus movimientos de pantalla que, por ahora, son algo bruscos. Por lo demás, una jugabilidad descomunal, acción frenética a lo largo de unos escenarios inmensos, armas realmente ingeniosas y un modo para varios jugadores simultáneos prometen entretenimiento para muchísimos meses. Muy pronto lo sabremos.

DE LUCAR







Quien tiene un amigo (con mando), tiene un tesoro



Ya domináis la técnica destructiva pero notáis que aún os falta algo. «No problemo», conectáis otro mando e invitáis al pringaillo del vecino a probar este juego que te acabas de comprar (hace 6 meses) y le fundís.







No seas CERDO

Tombi

Al fin está en la ***calle*** Tombi!, una de las mezclas entre el genero de las ***plataformas*** y el del rol más geniales de entre las pocas que han hecho aparición en el mundo de los ***videojuegos***.

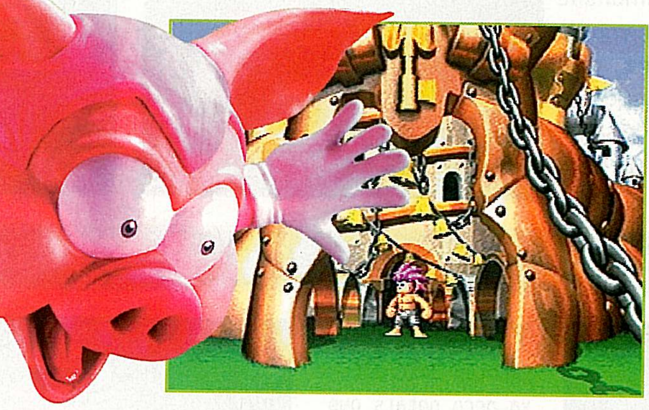
SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	WHOOPEE CAMP

Como ya comentamos en la *preview* que os ofrecimos hace un par de meses, **Tokuro Fujiwara**, antiguo componente de la élite de los programadores de CAPCOM y fundador de WHOOPEE CAMP, ha logrado unir dos géneros tan diferentes como son las plataformas y el *RPG* en este genial **TOMBI!**. La versión *PAL* del juego ha sufrido considerables modificaciones y mejoras con respecto a la versión japonesa, llamada ORE! TOMBA, sobre todo en lo que respecta al área gráfica, ya que se han añadido muchas más anima-









Aquí abajo podéis ver a Tombi, que gracias a un item podrá convertirse en una especie de antorcha humana.



VALORACION

● La gente de TOKURO FUJIWARA ha conseguido con esta maravilla llamada TOMBI! algo que hacía mucho que ninguna compañía era capaz de lograr: innovar. el novedoso sistema de juego se une a la simpatía que todo el programa emana, en especial su protagonista, para ofrecernos una experiencia tan sólo vivida con juegos como ZELDA, FINAL FANTASY VII o más recientemente KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE. Tombi! no debería faltar en tu colección.

TOMBI

PLATAFORMAS/RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Escenarios	MAS DE 50
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Personajes

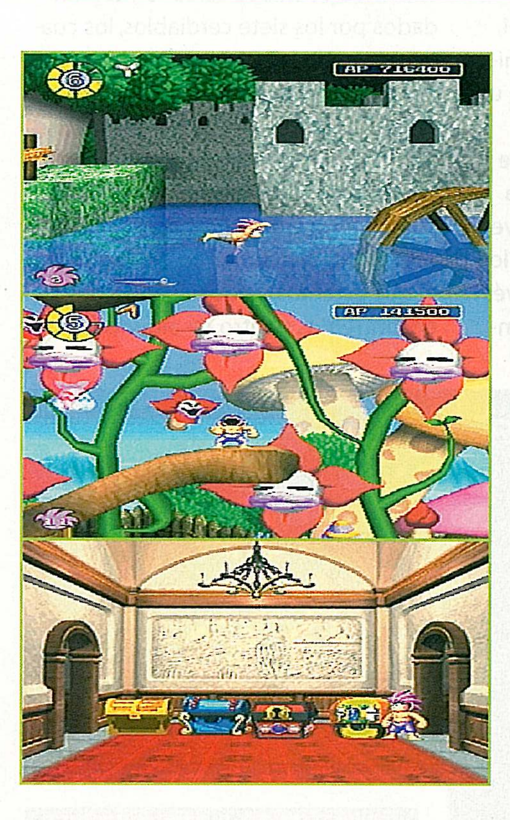
A lo largo de nuestra aventura iremos encontrándonos con personajes como el mono Charlie (que nos enseñará a nadar), la sirena (que será nuestra profesora de buceo) y un sinfín de secundarios más que nos ofrecerán consejos, objetos, nos pedirán favores, etc.







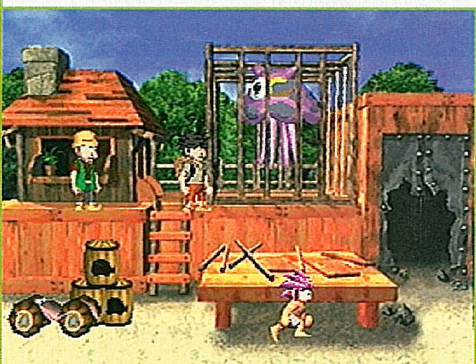
Este es el aspecto del simpático protagonista de la aventura, Tombi. Sus vestiduras podremos cambiarlas a lo largo del juego.







ciones para la mayoría de los personajes, se han incrementado los planos de *scroll* de todos y cada uno de los escenarios, etc. Además, podemos decir que **Tombi!** es una de las versiones *PAL* más logradas, ya que sumado a la perfecta traducción de todos sus textos, en el juego ha sido utilizada una técnica llamada *overscan*, que consiste en añadir líneas de definición a la parte superior y a la parte inferior de la



GRAFICOS 93

A pesar de poseer un planteamiento bidimensional, todos los gráficos del juego en los escenarios «plataformeros» están creados a base de polígonos y gobernados por un potente engine 3D. Su gran colorido llama muchísimo la atención.

MUSICA 93

Para acelerar los tiempos de carga, la gente de WHOOPEE CAMP ha preferido componer la banda sonora basándose en el potente chip de sonido de PLAYSTATION. Su calidad no llega al punto de la de un CD, pero tiene mucho más mérito.

SONIDO FX 91

TOMBI! posee una gran cantidad de efectos de sonido más dignos de dibujos animados o series cómicas que de un juego. Además, cuenta con decenas de digitalizaciones de voz para Tombi y para muchos de los personajes que aparecen en el programa.

JUGABILIDAD 94

En este aspecto radica la gran calidad general de la que hace gala TOMBI!, debido sobre todo a la perfecta armonía en la que se unen las plataformas y el rol. Desde la primera partida te será imposible apartarte de TOMBI!.

GLOBAL

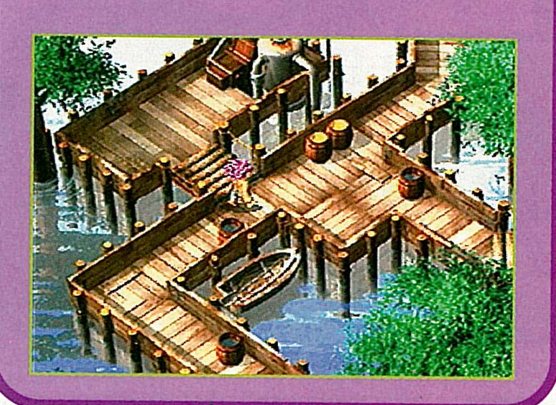


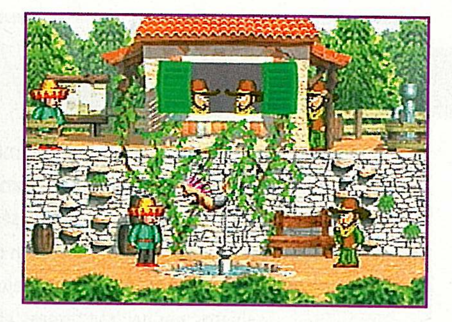
+ La jugabilidad que desprende la mezcla plataformas y RPG.

− El primer espabilado que descubra algo que poner aquí, que nos mande una carta.

Los poblados

El mundo en el que **Tombi!** se desarrolla y que tendrá que patearse de cabo a rabo está compuesto por varios poblados. Al llegar a cualquiera de ellos, el manejo de nuestro personaje cambiará, pasando a moverse en un entorno bidimensional y con una perspectiva casi isométrica. En cada pueblo, sus habitantes nos ofrecerán su ayuda en forma de *items* o nos encargarán ciertas tareas que sólo un «machote» como Tombi sería capaz de realizar.





En el pueblo de Baco podremos informarnos de lo que ocurre allí leyendo el tablón de anuncios.

pantalla, ya que las versiones *PAL* pierden 100 líneas con respecto a las *NTSC* (de ahí que en casi todas las conversiones de *NTSC* a *PAL* podamos observar dos franjas negras arriba y abajo de la pantalla). Dejando de momento un poco de lado el apartado técnico, vamos a centrarnos en su funcionamiento y desarrollo. Como observaréis en la *intro* del juego, el pobre Tombi, una especie de mezcla entre cavernícola y yo mismo, ha sido víctima de un terrible robo: los malvados cerdos Koma le han arrebatado el brazalete de oro que le regaló su abuelo. Para recuperarlo, Tombi tendrá que atravesar decenas de escenarios (todos ellos realizados en 3D y mostrados a través de un potente *engine*) y realizar cientos de acciones tales como aprender a nadar, comprender el significado de la risa o el llanto y hasta incluso ayudar a una pequeña brujilla que ha perdido algunos de sus bártulos mágicos. A través de su odisea por conseguir el brazalete de su abuelo, Tombi descubrirá que los cerdos están atacando todos los poblados cercanos, comandados por los siete cerdiablos, los cuales sucumbirán gracias a Tombi (y a nuestra habilidad, por supuesto) y a las bolsas cerdiablos, una especie de trampas de cazafantasmas en las que los encerraremos eternamente. A Tombi le controlaremos de dos modos diferentes, dependiendo del lugar en el que estemos, ya que cuando nos encontremos dentro de alguno de los





CHARLES *Este simpático mono llamado Charles nos guiará a traves del universo* ***Tombi!*** *y nos obsequiará con ciertos objetos y consejos que resultan vitales para llevar a buen puerto a nuestro protagonista. Al principio del juego le caerás mal, debido al color rosa chillón de tu pelo.*







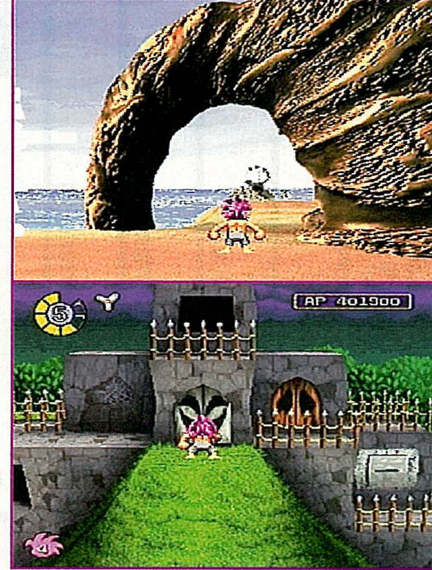


EL MAPA *Este mapa, a pesar de no cumplir una función indispensable en el juegos, indicará nuestra posición en el mundo de* ***Tombi!*** *en todo momento.*



GOGO CAR *Para conseguir tres objetos indispensables en el desarrollo del juego, tendremos que ponernos al «volante» de este peculiar vehículo e ir esquivando a los cerdos Koma que se nos pongan por delante. Por desgracia, TOMBI! carece de gran cantidad de subjuegos al estilo de este divertido GOGO CAR.*







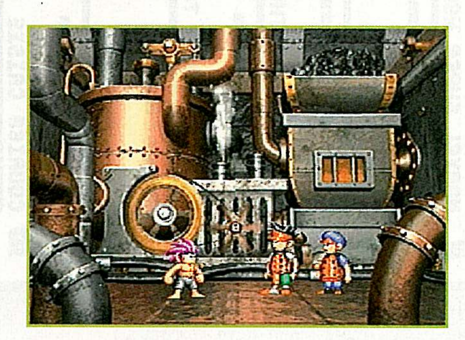
poblados del juego, la vista del juego y la manera de movernos cambia ligeramente. No creáis que por tratarse de una mezcla entre dos géneros **TOMBI!** se va a quedar a medias con ambos, ni mucho menos. Por ejemplo, en lo que respecta a las plataformas, Tombi podrá trepar, saltar, correr, colgarse de las ramas de los árboles, nadar, bucear, y hasta incluso deberemos utilizar una carcajada o un lloriqueo para atravesar ciertas zonas del juego. El apartado de *RPG* lo conforman los cientos de objetos que tendremos que recoger y utilizar en cada momento, la cantidad de armas y vestimentas con las que nos equiparemos a lo largo del juego y los muchísimos textos que aparecen (en un perfecto castellano), similar en número a un *RPG* de la talla de SUIKODEN o similares. Si tenéis la oportunidad de echar una sola partida a **TOMBI!**, os aseguro que no seréis capaces de soltar el mando, ya que éste es uno de esos juegos cuya mezcla entre adicción, simpatía y calidad técnica producen una misteriosa magia, que os mantendrá pegados a él incluso después de haber terminado el juego completamente. **«PORKY» DOC**





BOSSES
Aparte de los cerdiablos, en ciertos momentos de la aventura nos las veremos con bichejos como los que tenéis arriba.









Los temibles cerdiablos

Los siete malignos cerdiablos son los culpables de todos los problemas que los pobres habitantes del mundo de Tombi están sufriendo. Para acabar con ellos tendremos que conseguir unas bolsas especiales donde meterlos, de un modo similar a las trampas de los Cazafantasmas.







PLAYSTATION

1. **FINAL FANTASY VII** =
   RPG • Squaresoft
   Y un mes más el que ha sido considerado mejor juego del año sigue en lo más alto de la lista..
2. **RESIDENT EVIL 2** =
   Aventura • Capcom
3. **GRAN TURISMO** =
   Conducción • S.C.E.
4. **COLIN MCRAE** =
   Conducción • Codemasters
5. **ALUNDRA** =
   Action RPG • Psygnosis
6. **TOMBI** NOVEDAD
   Plataformas-RPG • Whoopee Camp
7. **POINT BLANK** NOVEDAD
   Shoot´em-up • Namco
8. **DEAD OR ALIVE** ↓
   Beat´em-up • Tecmo
9. **KLONOA: ROAD TO PHANTOMILE** ↓
   Plataformas • Namco
10. **COPA DEL MUNDO : FRANCIA 98** ↓
   Deportivo • Electronic Arts

SATURN

1. **PANZER DRAGOON RPG** =
   RPG • Andromeda
   La calma chicha es la nota predominante de este mese ante la ausencia de novedades para la máquina de SEGA.
2. **BURNING RANGERS** =
   Arcade • Sega
3. **SHINING FORCE III** =
   Estrategia • Sega
4. **SONIC R** =
   Arcade • Sega
5. **MARVEL SUPER HEROES** =
   Beat'em-up • Capcom
6. **CROC** =
   Plataformas • Argonaut
7. **THE HOUSE OF THE DEAD** ↑
   Shoot´em-up • Sega
8. **RAMPAGE WORLD TOUR** =
   Midway • Arcade
9. **RESIDENT EVIL** =
   Aventura • Capcom
10. **COURIER CRISIS** ↓
   Arcade • BMG

GAMEBOY

1. **WARIO LAND 2** =
2. **DONKEY KONG LAND 3** =
3. **V-RALLY** ↑
4. **BOMBERMAN POCKET** ↓
5. **KING OF FIGHTERS HOB** =

NEO GEO

1. **LAST BLADE** =
2. **FATAL FURY R.B.SP.** =
3. **KING OF FIGHTERS´95** =
4. **KING OF FIGHTERS´97** =
5. **METAL SLUG 2** NOVEDAD

El más certero
POINT BLANK **PLAYSTATION**



El más gracioso
POCKET FIGHTER **PLAYSTATION**

El más mojado
WETRIX **NINTENDO 64**



¿Mejor que Mario?
BANJO KAZOOIE **NINTENDO 64**



TOP 10

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
   Atención al mes que viene, porque Banjo Kazooie puede hacer que esta lista se revolucione.
2. **MYSTICAL NINJA** =
   Plataformas/RPG • Konami
3. **DIDDY KONG RACING** =
   Conducción • Nintendo-Rare
4. **YOSHI´S STORY** =
   Plataformas • Nintendo
5. **NBA COURT SIDE** =
   Deportivo • Nintendo
6. **SNOWBOARD KIDS** =
   Deportivo • Atlus
7. **COPA DEL MUNDO FRANCIA 98** =
   Deportivo • Electronic Arts
8. **QUAKE** ↑
   Shoot´em-up • GTI
9. **FORSAKEN** ↓
   Shoot´em-up • Acclaim
10. **GOLDENEYE** =
    Shoot´em-up • Nintendo/Rare

JAPON

1. **TEKKEN 3** =
   Beat'em-up • Namco
   El inminente lanzamiento en el mercado europeo de este juego hace que sea la última vez que presida esta lista.
2. **PARASITE EVE** =
   RPG • Square
3. **WINNING ELEVEN 3** =
   Deportivo • Konami
4. **TAIL CONCERTO** NOVEDAD
   Plataformas 3D • Bandai
5. **POCKET FIGHTER** NOVEDAD
   Beat´em-up • Capcom
6. **VAMPIRE SAVIOR** ↓
   Beat´em-up • Capcom
7. **G-DARIUS** NOVEDAD
   Shoot´em-up • Taito
8. **CRISIS BEAT** NOVEDAD
   Beat´em-up • Bandai
9. **SOUKAIGI** ↓
   Aventura-RPG • Square
10. **SHADOW TOWER** NOVEDAD
    RPG • From Software

SUPER NINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** =
2. **TERRANIGMA** =
3. **LUFIA** ↑
4. **KIRBY´S FUN PACK** ↓
5. **DONKEY KONG COUNTRY 3** =

MEGA DRIVE

1. **THE LOST WORLD** =
2. **FIFA ´98: RUMBO AL MUNDIAL** =
3. **DISNEY COLLECTION** =
4. **TOY STORY** =
5. **SONIC 3D** =

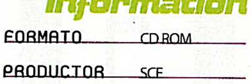
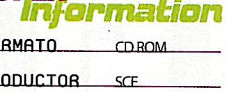
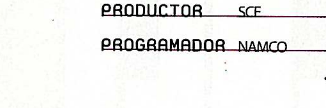
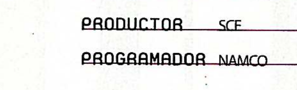


Para partirte la CULATA

Point Blank

Ha sido una larga espera desde *Time Crisis*, pero al fin tenemos entre nosotros el *segundo* título que soporta la *G-Con45*, la sensacional pistola de Namco. Prepárate para la *adicción*, la juerga y la diversión que te depararán las *70* pruebas de *Point Blank*.

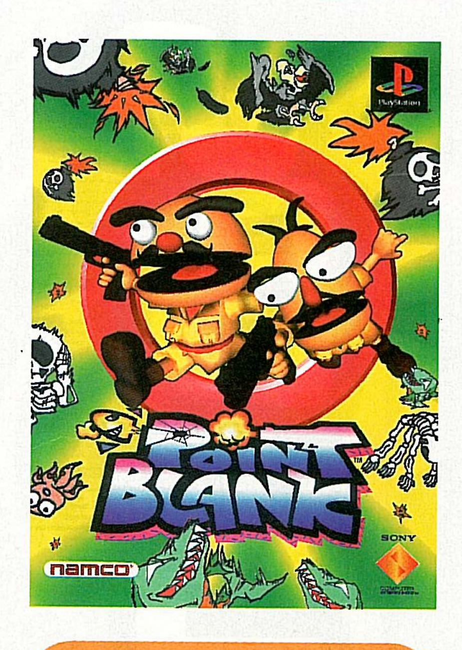


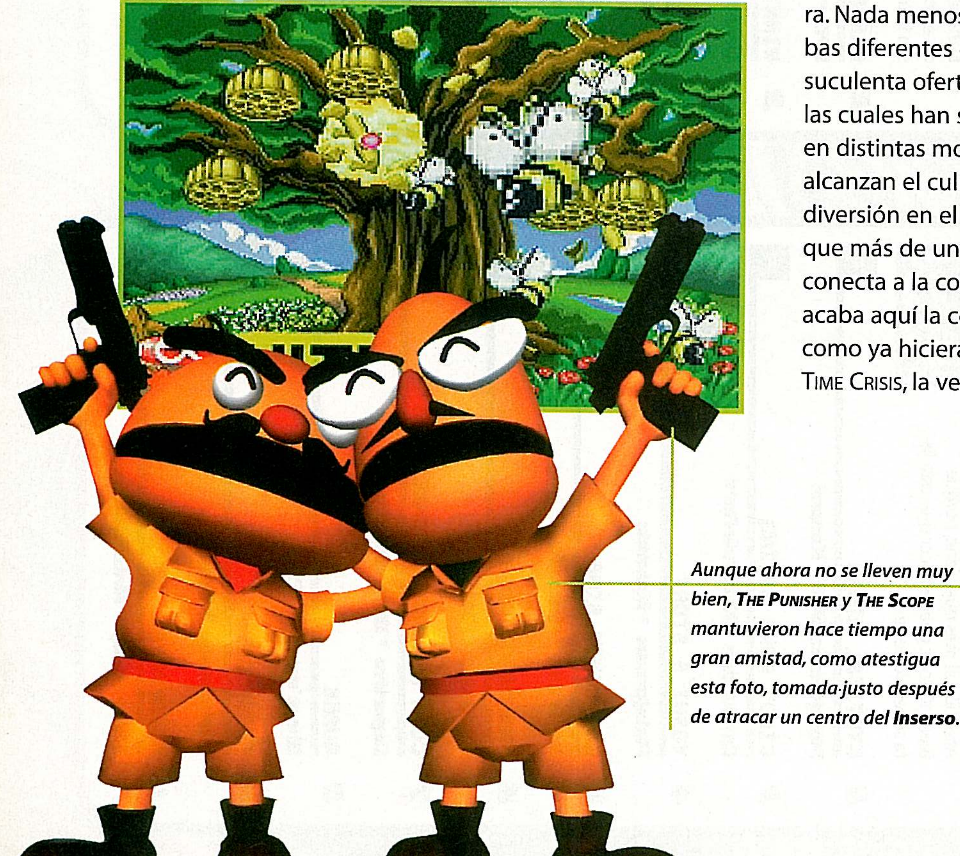





FORMATO: CD ROM
PRODUCTOR: SCE
PROGRAMADOR: NAMCO



Después de una considerable sequía en cuanto a juegos de disparo se refiere, NAMCO nos sorprende con el que sin duda es el más divertido de todos. Y decimos esto con pruebas irrefutables, porque hasta **Tomás**, nuestro enclenque Director de Arte, se ha convertido en un Billy el Niño en versión **John Galiano** disparando a todo lo que ve en pantalla, tras seis años sin jugar ni al juego de la taba. Las razones de tan tremenda capacidad de adicción radican en la sencilla estructura y, sobre todo, en lo competitivo del desarrollo de **Point Blank**. Recordando aquellos viejos puestos de feria, este juego es un compendio de pruebas de disparo de todo tipo, que van desde abatir ninjas o pirañas hasta coches o meteoritos, pasando por pruebas tan divertidas como la manzana de Guillermo Tell o rescatar un grupo de náufragos calvorotas de las garras de una bandada de buitres hambrientos. Protagonistas absolutos de todas las pruebas, los doctores Don y Dan nos llevarán de una a otra con el humor por bandera. Nada menos que 70 pruebas diferentes completan la suculenta oferta de NAMCO, las cuales han sido divididas en distintas modalidades que alcanzan el culmen de la diversión en el momento en que más de una pistola se conecta a la consola. Pero no acaba aquí la cosa, porque como ya hiciera NAMCO con Time Crisis, la versión domésti-





*Aunque ahora no se lleven muy bien, **The Punisher y The Scope** mantuvieron hace tiempo una gran amistad, como atestigua esta foto, tomada justo después de atracar un centro del **Inserso**.*

VALORACION

Point Blank reúne, a lo largo de cerca de 70 pruebas, la carga adictiva de un juego de pistola con el humor y la simplicidad de los sub-juegos tipo puzzle & action, dando como resultado una de las más divertidas experiencias que ha ofrecido PlayStation en toda su existencia. Si ya tenías la G-Con45 por adquirirla junto al Time Crisis, no lo dudes, consigue otra, porque el modo multiplayer es para morirse.

POINT BLANK

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	3
Pruebas	70
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1-2 BLOQUES)

Quest Mode



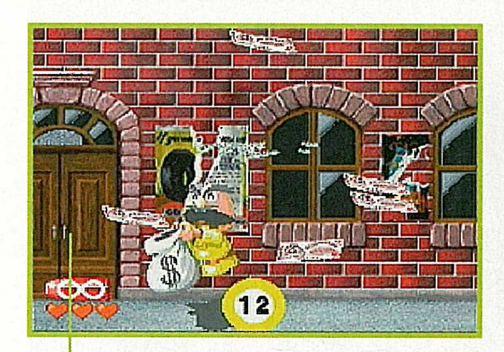
Si para la versión doméstica de TIME CRISIS NAMCO creó toda una historia y un juego nuevo, en POINT BLANK han incluido un completo *RPG* con todos los elementos típicos del género (tiendas, puntos de experiencia, interacción con otros personajes), todo ello ejecutable desde la pistola *G-CON45*. De tus avances en este modo de juego dependerá el poder acceder o no a determinadas pruebas en el modo *Training*.

A few days prior, when
they were enjoying
a friendly meal together...









Es increíble lo que hacen algunos por llegar a final de mes. Arriba tenéis a ***DE LÚCAR*** *recogiendo las propinas de las vecinas, tras haber realizado un strip-tease tipo* FULL MONTY *en el tendedero.*

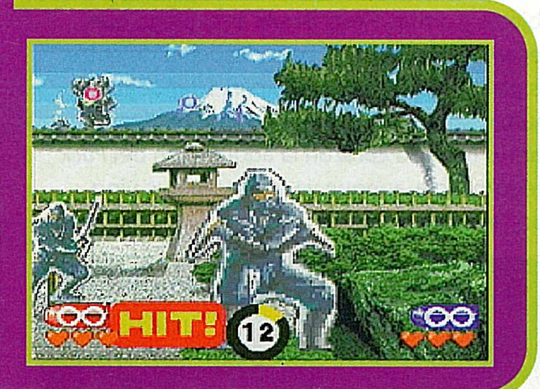


Arrange



Exclusivo de *PLAYSTATION*, este modo es la llave para acceder al *Training*, un *RPG* o la modalidad *Party Play*, con torneos y pruebas especiales para dos y hasta ocho jugadores.





ca de POINT BLANK supera con creces en opciones a la recreativa original, gracias a la incorporación de un modo *Arrange* (que incluye un modo torneo para hasta 8 jugadores, modalidad de entrenamiento y mucho más). Además se ha incluido un ambicioso *RPG* en el que guiaremos a Don y Dan a través de



GRAFICOS 92

el hecho de no tener los gráficos en alta resolución es lo único que diferencia al POINT BLANK doméstico de su homónimo de los salones recreativos. mantiene en todo momento el *look* humorístico del juego.

MUSICA 91

La melodía que ameniza los resultados de cada prueba retumbará para el resto de tus días en el interior de tu cabeza. como el resto del juego, está compuesta con un gran sentido del humor. Y muy bien realizada, por cierto.

SONIDO FX 90

especialmente creados para cada prueba, de quedarnos con alguno de los múltiples efectos de sonido, ese sería el grito desgarrador de Don o Dan al comprobar cómo una piraña le da un tiento en sus partes blandas.

JUGABILIDAD 94

Imprescindible la adquisición de una segunda pistola para disfrutar de interminables horas de juerga continua ya sea enfrentándote a uno o siete jugadores más. una de las experiencias más divertidas que ha dado PSX.

GLOBAL



\+ jugar contra otro amigo. Te olvidarás hasta de comer.

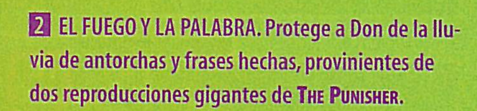
\- ¿por qué no se incluyó un modo de 4 jugadores simultáneos?

Las pruebas más divertidas





1 ASEGURADO A TERCEROS. Destroza el utilitario de NEMESIS a balazos, obligándole a utilizar su Skoda Perestroikez para llegar todos los días al trabajo.

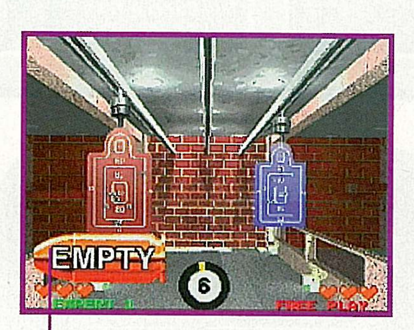


2 EL FUEGO Y LA PALABRA. Protege a Don de la lluvia de antorchas y frases hechas, provinientes de dos reproducciones gigantes de THE PUNISHER.

3 A QUEMARROPA. Libera los pasillos de **SUPER JUEGOS** de terroristas, maquetadores y otros coyotes, mientras rescatas a las bellas becarias.

4 TRAGA PLOMO, THE SCOPE. Cambia a golpe de pistola la decoración del salón del hogar de THE SCOPE. La cocina y el dormitorio vendrán luego.





En un juego de disparos como éste no podían faltar las típicas pruebas de dianas móviles. Lástima no poder cambiar los monigotes de papel por algunos miembros de la redacción. THE PUNISHER es el primero en la lista.



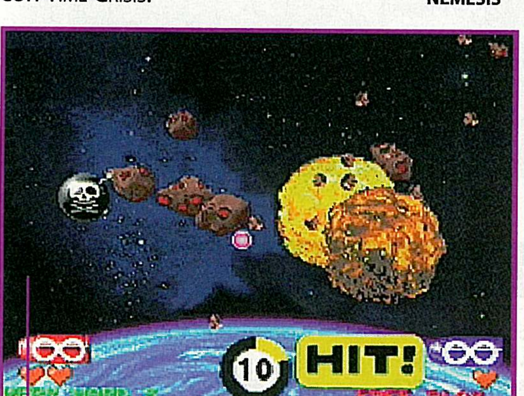


una isla con forma de ***G-CON45***, la pistola de NAMCO, con el objetivo de encontrar la legendaria Bola de Chicle Gigante. Lejos de ser un simple añadido, este *RPG* incorpora todos los elementos del género, como la posibilidad de acumular puntos de experiencia, hablar con otra gente o comprar y hacer uso de diferentes objetos y armas. **POINT BLANK** es el juego que necesitaba la ***G-CON45*** para despegar de entre las otras pistolas de ***PLAYSTATION***. Su modalidad multijugador es tan divertida, que te recomendamos de todo corazón la adquisición del *Pack* juego/pistola, aunque ya poseas la que vino con TIME CRISIS.

NEMESIS



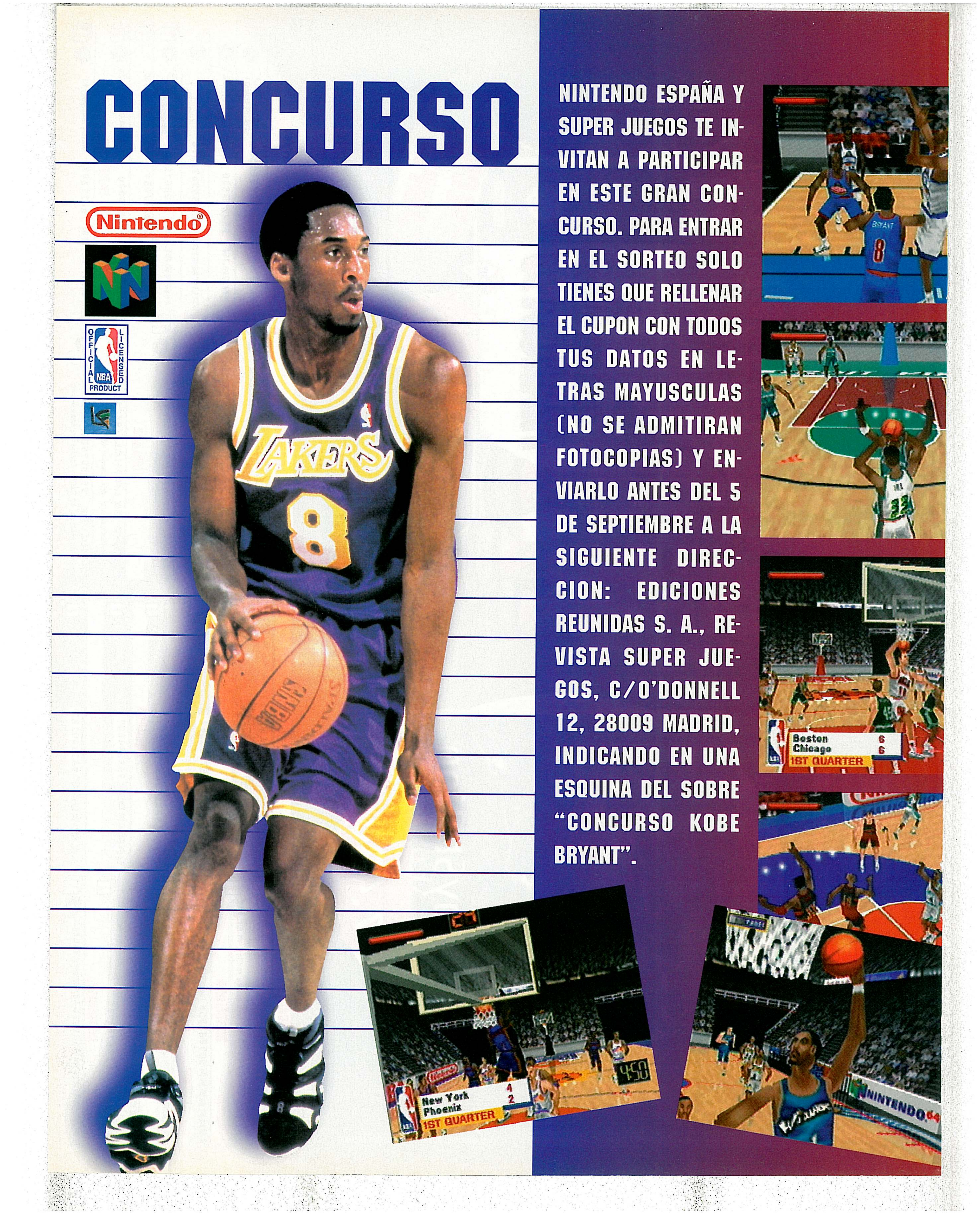
Aunque mantienen un gran parecido con Belén, nuestra maquetadora, estos topos no deben inspirarte piedad. Deben ser exterminados al igual que las acelgas, los telefilmes italianos o la colonia de THE PUNISHER.

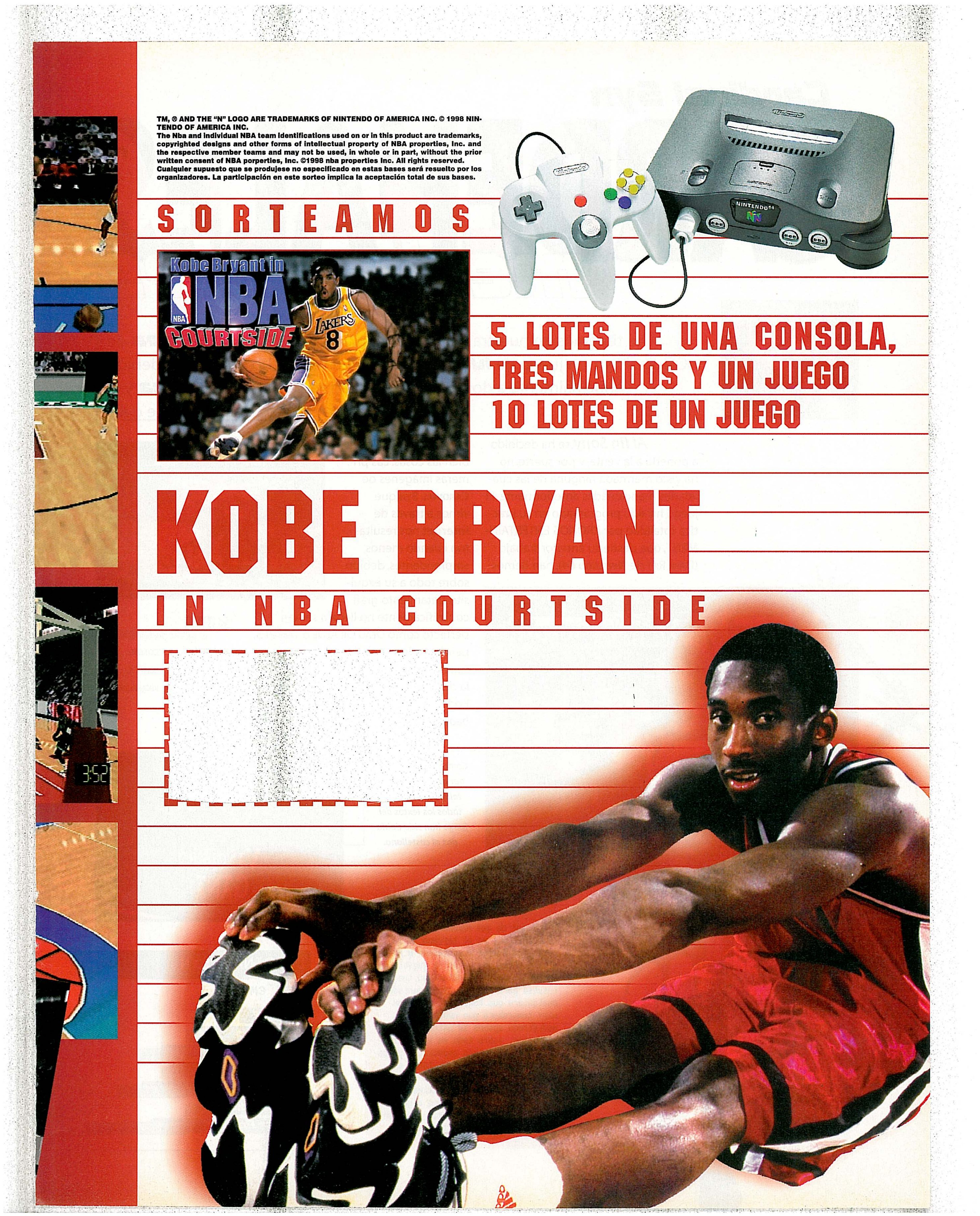


Ahora que están tan de moda las películas de meteoritos como DEEP IMPACT, ARMAGEDDON o LA TÚNICA SAGRADA, no estará de más practicar un poco con POINT BLANK. Nunca se sabe… puede que tu pericia acabe salvando a Móstoles de un estropicio sideral.






CONCURSO
Nintendo
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
NINTENDO ESPAÑA Y SUPER JUEGOS TE INVITAN A PARTICIPAR EN ESTE GRAN CONCURSO. PARA ENTRAR EN EL SORTEO SOLO TIENES QUE RELLENAR EL CUPON CON TODOS TUS DATOS EN LETRAS MAYUSCULAS (NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS) Y ENVIARLO ANTES DEL 5 DE SEPTIEMBRE A LA SIGUIENTE DIRECCION: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO KOBE BRYANT".
Boston 6
Chicago 6
1ST QUARTER
New York 4
Phoenix 2
1ST QUARTER
4:50
NINTENDO64


TM, ® AND THE "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. © 1998 NINTENDO OF AMERICA INC.
The Nba and individual NBA team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA porperties, Inc. ©1998 nba properties Inc. All rights reserved.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
SORTEAMOS
Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
LAKERS
8
NINTENDO64
5 LOTES DE UNA CONSOLA,
TRES MANDOS Y UN JUEGO
10 LOTES DE UN JUEGO
KOBE BRYANT
IN NBA COURTSIDE
3:52

Cardinal Syn

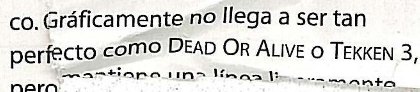
CARDENALES medievales



Ya tenemos en nuestras manos por fin a la ***versión europea*** de Cardinal Syn, un juego de ***lucha*** en 3D que dará mucho que hablar, debido principalmente a dos motivos: su extrema ***calidad gráfica*** y la ***violencia*** y el ***gore*** del que hace gala.

Al fin Sony se ha decidido a ponerlo a la venta, y por suerte, no ha visto mermada ninguna de las cualidades mencionadas anteriormente. El juego ha sido programado en su práctica totalidad por KRONOS ENTERTAINMENT, que desde su anterior trabajo (DARK RIFT de ***NINTENDO 64***), han demostrado que saben hacer bien las cosas. Las primeras imágenes de **CARDINAL SYN** que vimos a traves de **Internet** nos resultaron cuando menos sorprendentes, debido sobre todo a su exquisito tratamiento gráfico. Gráficamente no llega a ser tan perfecto como DEAD OR ALIVE o TEKKEN 3, pero [illegible] supe[illegible] la de[illegible] Podr[illegible] *beat*[illegible]



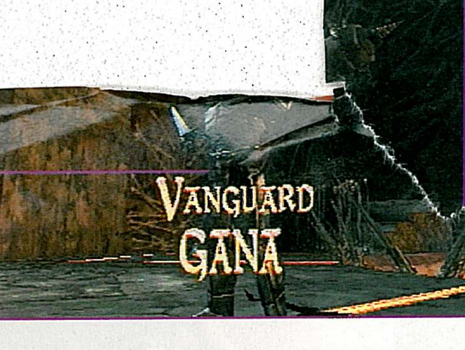


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
[illegible]	SONY C.E.
[illegible]R	KRONOS ENT.

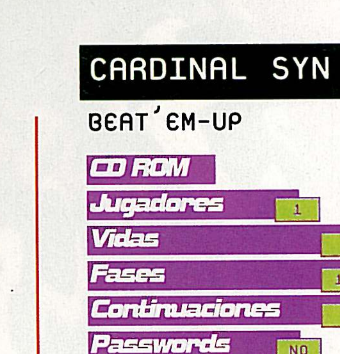


Como [illegible] bar g[illegible] talla[illegible] todo[illegible] textos del juego han sido doblados al castellano.



VALORACION

A pesar de que KRONOS ha innovado lo suficiente en el terreno de la lucha con nuevos movimientos y nuevas alternativas de juego, la jugabilidad de CARDINAL SYN resultará un tanto insulsa para los más experimentados. Cualquiera que haya jugado a DARK RIFT comprobará que KRONOS no ha modificado apenas su estilo de programación, sobre todo en lo que respecta a movimientos especiales y los llamados «canned combos» (algo así como combos enlatados). Aún así, el trabajo que KRONOS ha realizado en el aspecto gráfico es más que digno de admiración, y pocos juegos resultan tan vistosos como CARDINAL SYN.



CARDINAL SYN

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



Los escenarios de **Cardinal Syn** *son los mas sorprendentes que hemos visto en un beat'em-up tridimensional, llegando incluso a asemejarse en algunas de las pantallas a los de la recreativa de* Tekken 3. *Las manchas de sangre resultan impactantes.*





PERSONAJES *Los dos luchadores enzarzados en la pantalla de arriba son posiblemente los personajes más desagradables y grotescos de todo el juego. Uno de ellos es un sanguinario y desequilibrado payaso, el otro, un despojo humano que se tiene en pie con la ayuda de una pata de palo.*

Modos de juego seleccionables







Como en todo buen *beat'em-up* que se precie, los modos de juego abundan en **Cardinal Syn**. El *Survival* es de los más dificiles que se recuerdan en un juego de lucha.

ya que a diferencia de juegos como Tekken 3, en el que si bien podemos esquivar a un lado o a otro del oponente, nuestra movilidad se reduce a avanzar o retroceder, en el programa de KRONOS el salto se realiza con uno de los botones y las cuatro direcciones del mando servirán para movernos libremente por el escenario de un modo similar a Bushido Blade. No sólo en la forma de moverse radican las novedades impuestas por KRONOS en **Cardinal Syn**, ya que su jugabilidad en general, debido sobre todo a movimientos nunca vistos en juegos de este tipo, es digna de admiración. Los ataques son prácticamente iguales a los de Dark Rift: defensa, golpe alto, golpe medio y golpe bajo. Después, en los L y R tenemos movimientos tan extraños, aunque efectivos, como un botón para agacharnos, otro para correr por el escenario y hasta uno para empujar al oponente. Los cuidados escenarios del juego

GRAFICOS — 92

Los gráficos de Cardinal Syn poseen un estilo similar, aunque superior a los de Soul Blade, debido principalmente a la situación medieval imaginaria en la que la historia del juego se desarrolla. Los efectos de la sangre son muy reales.

MUSICA — 90

Temas épicos de gran calidad que nos harán recordar bandas sonoras de películas como Conan el Bárbaro y demás filmes de corte similar. Seguramente acabaréis hartos de escuchar el tema principal: en la intro, en las opciones, en el juego...

SONIDO FX — 92

Su calidad es muy alta, pero el mérito en este apartado se lo lleva Sony Computer España, ya que no sólo ha traducido todos los textos del juego, además, todas las voces han sido dobladas al castellano de un modo más que aceptable.

JUGABILIDAD — 87

Por desgracia, la jugabilidad de Cardinal Syn no resulta todo lo versátil que cabía esperar. Se nota demasiado que Dark Rift también ha sido programado por Kronos: los mismos controles, los mismos combos enlatados, las mismas rutinas...

GLOBAL



+ La ambientación gráfica y sonora que posee el juego.
- A pesar de lo novedoso de algunos de sus movimientos, resulta algo aburrido.

Final Bosses o Alter Egos

Al igual que ocurría con cualquiera de las tres entregas de TEKKEN, al llegar al final del juego nos espera un luchador diferente para cada uno de los personajes elegibles desde el principio, que será seleccionable una vez lo venzamos y acabemos el juego. Cada uno de ellos posee también su propia *intro* y su propio final en *FMV*.







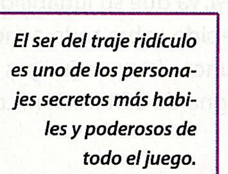
Algunos de los efectos visuales como el que veis en la pantalla de arriba son, junto con el efecto de la sangre, de lo más sorprendente del programa de KRONOS.

también juegan un papel importante a la hora de vencer a nuestro oponente, ya que son completamente interactivos (aunque podemos desactivarlo), hasta el punto en el que nos envenenaremos con los charcos de veneno, nos quemaremos con las hogueras y hasta resultaremos atropellados por una vagoneta en el escenario de la mina. También podremos activar o desactivar ciertas ayudas que aparecen en los escenarios en forma de cajas, que guardan en su interior pociones para rellenar nuestra energía, para darnos magia, y hasta una de las espadas de Syn, que al cogerla duplicará nuestra fuerza. Ya sabéis, si estáis hartos de la monotonía de la lucha normal y corriente y os apetece dar una segunda oportunidad a la gente de KRONOS, que en este caso se la merece sobradamente, no podéis dejar escapar este genial y, sobre todo, diferente CARDINAL SYN.

DOC







El ser del traje ridículo es uno de los personajes secretos más hábiles y poderosos de todo el juego.







ESCENARIOS *La interacción con los escenarios resulta en CARDINAL SYN prácticamente total. En el de arriba, llamas recorrerán los carriles de fuego, que al golpearnos nos tirarán al suelo y nos restarán energía como si de un golpe oponente se tratara.*

SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este magnífico concurso. Para entrar en el sorteo sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 5 de Septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO TOMBI!».

SORTEAMOS 15 LOTES DE UN JUEGO Y UNA GRACIOSA CAMISETA.



concurso TOMBI

Destino SINIESTRO

Lufia



En esta **vida** todo llega a su fin, y aunque hay formas y formas de acabar, el hecho de que Lufia sea el **último juego** de Super Nintendo en **España** debería entristecernos a todos.

VALORACION

LUFIA puede considerarse como un digno colofón a una brillante etapa del videojuego como es SUPER NINTENDO. Nos encontramos ante un gran RPG que ha cosechado reconocimiento y gloria en JAPÓN y ESTADOS UNIDOS gracias a un sólido desarrollo, gráficos más que aceptables, muchas horas de juego y una banda sonora de esas que dejan huella. Recomendado fervientemente para todos los aficionados al sagrado género RPG.



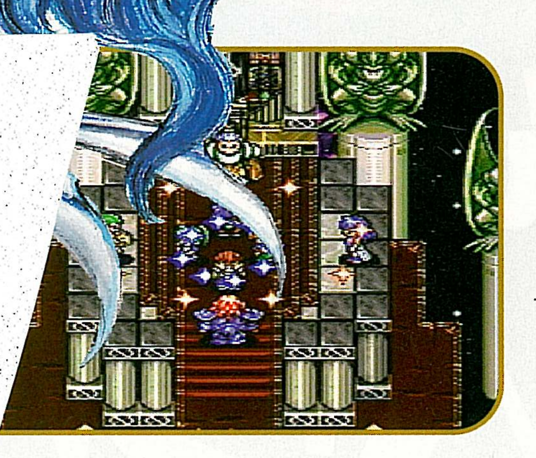
Y no es que quiera ponerme melancólico con la agónica y anunciada muerte de una gran consola (sin duda la mejor de 16 bits y posiblemente la mejor de la historia luchando codo a codo con **PLAYSTATION**), pero me da muchísima pena la forma en que nuestra querida ***SNES*** ha ido apagándose lentamente sin que NINTENDO intentara hacer algo más por mantenerla a flote. Pero hablemos de **LUFIA**, de nuestro último cartucho de ***SNES*** y de un portentoso *RPG* en castellano que, bajo un aspecto simple y costumbrista, esconde en su interior un maravilloso ramillete de cualidades y virtudes.

Para empezar deciros que el argumento es de los más consistentes que podréis encontrar en un *RPG* y que su desarrollo, los puzzles, los combates y demás elementos del guión han sido estudiados al milímetro para que no nos deje colgados en ningún momento, manteniendo continuamente esa atención y adicción especial que sólo poseen los juegos de este tipo. Aunque debo advertiros que hay un par de puzzles que os harán sufrir de lo lindo. El desarrollo de **LUFIA** es como el de cual-

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	TAITO





MISIONES RPG

El desarrollo de LUFIA es similar al de otros RPG de corte clásico. Visitaremos un poblado o castillo donde nos encargarán alguna misioncilla en alguna cueva, templo o montaña cercana.

LUFIA

RPG

Megas	20
Jugadores	1
Vidas	ENERGÍA HP
Duración	40-50 HORAS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)



Muchos Extras

Para los amantes de los grandes retos LUFIA esconde numerosos secretos y *extras* para alargar la vida del juego, como el gran casino de la isla de Forfeit (con tragaperras, black jack, póker y bingo), la gran cueva de los ancianos con 99 pisos para explorar o la misión de encontrar los ocho huevos del dragón para que nos conceda un deseo. Además obtendremos dos modos de juego nuevos al completarlo.







LOS CUATRO SINIESTROS

A lo largo y ancho del juego los enfrentamientos con los Siniestros y sus sirvientes serán bastante numerosos. Antes de acudir a la última cita en la isla flotante nos veremos las caras con ellos en las tres torres de la isla triangular. Pero no cantéis victoria, porque hasta el asalto final a su guarida no podremos derrotarlos definitivamente.

Combates y magias de calidad



Aquí tenéis algunos de los enemigos y magias que aparecen en los numerosos combates. Para completar el juego tuve que combatir un total de 1277 veces.





quier clásico en 2D del género con algunas «novedades» como la de los siete monstruos cápsula que nos acompañarán en los combates y que podremos alimentar y aumentar su experiencia o la energía IP. Pero todo lo demás está ahí, los innumerables poblados, posadas, iglesias, cuevas, montañas, templos, castillos, los nuevos personajes que irán aumentando nuestro grupo, las historias de amor, el mapa en *mode 7* y un sinfín de características que le hacen ocupar uno de los puestos de honor del género (respetando por supuesto a los

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	94	84	93	93
No es lo más sobresaliente del juego, pero estamos ante un juego de 1995. Destacar la escenificación de los múltiples poblados, el buen uso del modo 7 y algunos enemigos y magias de bella factura en los combates.	Genial, aunque algo corta, colección de melodías de YASUNORI SHIONO en la que destaca con luz propia la que acompaña las situaciones amorosas y la increíble e inolvidable composición del final del juego.	No están a la altura de la música, pero cumplen perfectamente su cometido con una extensa y simpática colección de sonidillos de diversa factura. El sonido que acompaña a los cuadros de diálogo es muy molesto.	Un adictivo y sorprendente guión que nos ofrecerá entre cuarenta y cincuenta horas de juego. Posee muchos extras como los casinos, la cueva de los ancianos, los ocho huevos del dragón... Tiene errores de traducción.	+ Un gran RPG, un sólido guión y muchas horas de juego. − Es el último juego de Super Nintendo en España. Muchos fallos de traducción.



El final

La batalla final contra los cuatro Siniestros (Gades, Amon, Erim y Daos) tendrá lugar en la isla flotante Perdición, y llegaremos a ella utilizando el Excerion. Para completar el juego tendremos que derrotar a los cuatro sin salvar la partida.













grandes clásicos de SQUARE y ENIX). Otros elementos que también han acudido a la cita, y con gran acierto, son la genial banda sonora de **Yasunori Shiono** y un impactante, emotivo, bello y lacrimógeno final acompañado por una de las mejores composiciones escuchadas en ***Super Nintendo***. Merece la pena jugárselo por disfrutar del final y su espléndida melodía. La duración total de **Lufia** nos puede llevar a las 40 o 50 horas sin ningún problema, y si esto os parece poco le han añadido una serie de *extras* como la isla de Forfeit (donde existe un gran casino en el que podremos jugar al Black Jack, a las tragaperras, al bingo y al póker), la cueva de los ancianos (un complejo cavernario de 99 pisos que esconde numeroso tesoros y es una parte independiente del juego) y la misión secundaria de encontrar los ocho huevos del dragón, que nos concederá uno de sus cuatro deseos al lograrlo. Y esto es a grandes rasgos **Lufia**, el último juego de ***SNES*** que aparecerá en nuestro país (si exceptuamos a los clásicos reeditados) y que va a dejar con buen sabor de boca (a mí personalmente me ha encantado) a los que todavía creemos en ***Super Nintendo*** (los mejores *RPG* están en ***SNES***) y sabemos que NINTENDO tenía que haber respetado un poco más las barreras del tiempo con sus consolas, y haber tratado a su máquina de 16 *bits* con el cariño y respeto que se merece. Hasta siempre ***Super Nintendo***, jamás te olvidaremos.

THE ELF













¡MIRA!
CNR te regala
Tu Carta Astral
TU CARTA ASTRAL
El programa más completo y divertido para que sepas el futuro que los astros te deparan a ti, a tu pareja, a tu familia y a tus amigos
CD-ROM AUDIO
¡¡¡valorado en más de 10.000 ptas!!!
Un potente CDC que te permitirá conocer, estudiar e imprimir con toda exactitud tu carta astral completa, el influjo de los planetas en tu vida, tu ascendente, tu signo del zodiaco, tu horóscopo para cualquier fecha importante y tu compatibilidad con novias, novios o amigos. Basta con introducir los datos de nacimiento para que el programa te desvele al momento los 11 aspectos más decisivos de tu personalidad: inteligencia, pasión, carácter, suerte...
Además, en el CDC: una completa guía de astrología, horóscopo personalizado diario de cada signo del zodiaco, dos misteriosos salvapantallas cósmicos y 5 temas musicales (30') 'new age' para el relax y la meditación que podrás disfrutar también en tu equipo de música.
GRATIS CON EL NÚMERO DE AGOSTO
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA
ya a la venta
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Regalo del CD-ROM Tu Carta Astral
TODO LO QUE PUEDES PILLAR en la playa
CÓMO EVITAR ARRUINARTE LAS VACACIONES
Trucos para no ponerse nervioso
Qué discman walkman o minidisc elegir
Juegos de ingenio para pasar el verano
CUÁLES SON LAS FIESTAS MAYORES MÁS DIVERTIDAS DE ESPAÑA

El Cielo puede ESTRESAR

Viper

Los *orígenes* de este Viper son, cuando menos, curiosos, aunque gracias a ello se entiende *por qué* este juego es como es. Un gran shoot'em-up de origen europeo repleto de efectos de *luz y humo* sorprendentes.

EL ASPECTO *de cada uno de los modelos que aparecen en el juego está sumamente cuidado. Aunque los helicópteros amigos no están nada mal, es en los vehículos alienígenas donde más se aprecia el gran trabajo del equipo de diseño. Un deleite para la vista.*

¿Recordáis un técnicamente espléndido juego para **PLAYSTATION** (también de OCEAN) llamado TUNNEL B1? Pues bien, si os contamos que lo que hoy es este **VIPER** hace un tiempo eran fases aéreas dentro del propio TUNNEL B1, seguramente no nos creáis. Pero es cierto, simplemente sus creadores debieron pensar que ambos sistemas podían conformar dos juegos completamente diferentes. Y así ha sido, aunque si uno se fija atentamente, es fácil observar que las similitudes técnicas entre ambos títulos son bastante evidentes. No sólo por la gran calidad de los efectos de luz y humo que aparecen durante todo el juego, sino por la fluidez de movimientos y el tipo de texturas utilizadas (aunque no lo parezca, tienen un aire). Para hablaros del desarrollo del juego, qué menos que hacer referencia a un clásico como THUNDER BLADE, la ***COIN-OP*** de SEGA que tanto éxitos cosechó tiempo atrás y que le valió ser versionado a infinidad de sistemas. Si lo recordáis, entenderéis que este **VIPER** es un *shoot'em-up* puro y duro, en el que lo único que debe preocuparnos es eliminar a todo bicho viviente que aparezca (o en su defecto, esquivarlo). Al final espera el *final boss* de turno, aunque para llegar a él habrá sido



SUPER Information

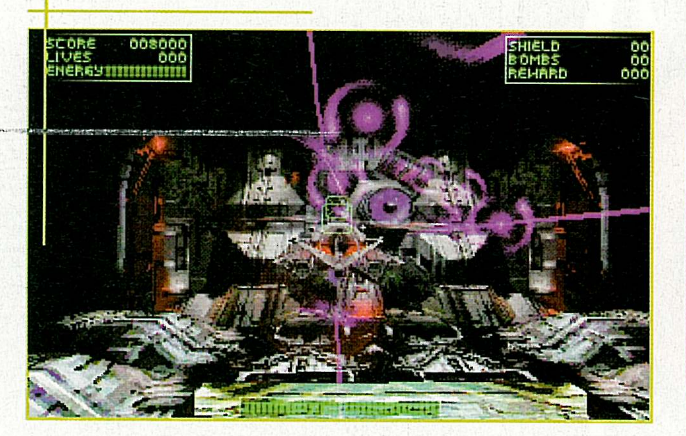
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	OCEAN

NIVELES *Aunque en principio son sólo cinco, luego se le sumarán sub-fases (hasta completar 10) y un montón de curiosos lugares secretos que habrá que encontrar.*



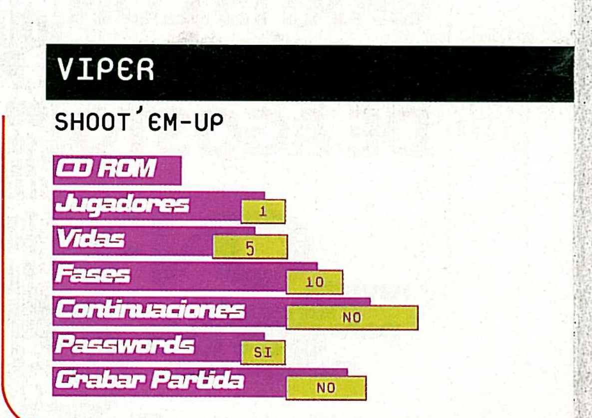
JEFES *De ellos destaca el limitado número de recursos con que cuentan, lo que les hace sumamente vulnerables.*





VALORACION

VIPER cuenta con muchas virtudes dignas de ser destacadas. Técnicamente resulta notable, y en lo que respecta a la jugabilidad, la gente de OCEAN ha realizado un gran trabajo, acertando sobre todo en el sencillo y preciso control de la nave (también con mando analógico). Sólo la confusión de ciertos momentos le hace bajar un pelín.



VIPER

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO







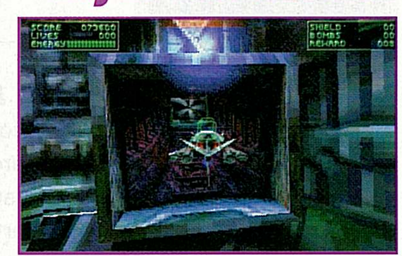
El cañón es uno de los escenarios en los que, a pesar de su complejidad, todo fluye suavemente.

necesario seguir alguno de los múltiples caminos que cada nivel presenta. A la ya reseñada calidad técnica, hay que sumarle unas excelentes músicas y, por qué no, una jugabilidad bastante elevada, aunque entre tanto efecto de luz, humo y explosiones, sea difícil encontrar una porción de pantalla en la que resguardarse.

J. C. MAYERICK

Bifurcaciones







Los niveles no son todo lo lineales que podía esperarse, ya que en determinados momentos se ofrecerán varios caminos por los que continuar.



Efectos de Luz

Gráficamente VIPER es más que aceptable, pero si algo destaca por encima de todo lo demás, eso son los primorosos efectos de luz y humo. De hecho, la estela que dejan nuestros misiles al ser despedidos nos ha causado tanto impacto como lo causó en su día el humo del clásico AFTER BURNER. La diferencia es abismal.





GRAFICOS

90

Aunque la pantalla siempre esté invadida por un tono oscuro y tristón, el enorme despliegue de luces hará que éste cobre vida inmediatamente. Se agradece además que todo fluya con gran suavidad en torno a nosotros.

MUSICA

88

Muy buena es todo lo que se puede decir. Si eres un amante de las bandas sonoras con aires militares, en VIPER encontraras un cúmulo de excelentes partituras. La música de la intro es, quizá, la que menos nos ha gustado.

SONIDO FX

88

No han dejado este aspecto de la mano de Dios, ni mucho menos. La ambientación creada es perfecta, y aunque no hay ningún tipo de efecto poco común, los ya conocidos están realizados con mucho mimo y cuidado.

JUGABILIDAD

90

VIPER resulta divertido por el simple hecho de que su sistema de juego es muy válido y porque su realización es muy buena. Además, si tienes ciertos problemillas con el inglés, no te preocupes, pues VIPER está en perfecto castellano.

GLOBAL



+ Todo lo concerniente al apartado gráfico.

- La aglomeración de enemigos y efectos de luz lo vuelve algo confuso en ciertas ocasiones.

Con EL AGUA al cuello

Wetrix



Los adictos al género de los **puzzles** pueden encontrar en este Wetrix una de las mejores alternativas posibles, pues además de **originalidad** y **diversión**, proporciona la mejor puesta en escena que se puede esperar de un juego de este tipo. Y además, en perfecto **castellano**.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	ZED TWO

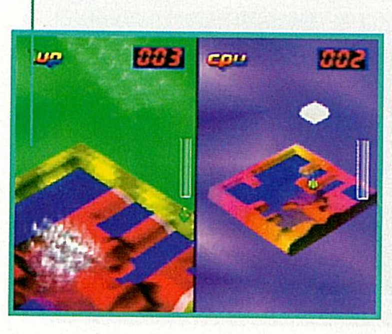
Divertir, ese es el objetivo prioritario que todo juego de este tipo debe marcarse, y **WETRIX**, a buen seguro, lo logra, aunque para ello sea necesario pasar ciertos momentos «amargos». Bueno, tampoco es cuestión de dramatizar, pero es que el sistema de juego utilizado por **WETRIX** es tan particular, que llegar a dominarlo puede suponer el pasar varias (infructuosas) horas delante de la consola. Sólo después de este «entrenamiento» será cuendo se comience a disfrutar plenamente de este juego programado por los casi anónimos ZED TWO. Si os contamos que el objetivo del juego es el de construir pequeños (o grandes) lagos con piezas de TETRIS, seguramente os quedéis igual que estabais. En realidad, lo que hay que hacer es levantar paredes para embalsar el agua que cae, evitando que ésta se derrame por los laterales del tablero. Cuando el agua derramada llega a un límite, la partida finaliza. Una idea sencilla que se ve complicada con la inclusión de decenas de *items*, como bombas que destrozan los muros, fichas que reducen el tamaño de las paredes, bolas de fuego que evaporan el agua, cubitos de hielo que la hielan, etc. Todo ello con el objetivo de construir el lago con más agua que jamás se haya



PRACTICA *Además del modo práctica, WETRIX cuenta con un modo Atract que muestra los fundamentos principales.*



Cuando nuestros lagos estén tan perfectamente construidos que ni un terremoto pueda destruirlos... entonces éstos aparecerán para demostrarnos lo muy equivocados que estábamos. En fin, un poco de paciencia y vuelta a empezar.







si eres un incondicional de los puzzles, WETRIX acabará por engancharte. es un pelín complejo al principio, pero una vez asimilado el sistema de juego, puede llegar a proporcionar muchas horas de diversión. ZED TWO además ha realizado un excelente trabajo, haciendo especial hincapié en la presentación del juego y los innumerables efectos gráficos que aparecen. sobre todo es diferente.

EFECTOS *Los efectos gráficos son realmente buenos, completando de una forma genial la presentación de todo el juego. A falta de un desarrollo especialmente adictivo, siempre son bien recibidos este tipo de añadidos.*

WETRIX

PUZZLE

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1-2
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SOLO PUNTUACIONES

visto. ¿Divertido? Seguro que sí. En lo que respecta al diseño del juego, cuenta con una serie de menús muy elaborados en los que tanto los textos como las voces están en castellano. Son además seis los modos de juego disponibles, incluido uno para dos jugadores y otro en el que se presentan diferentes retos a completar. La presentación gráfica del juego es excepcional, con una serie de efectos que os dejarán con la boca abierta. Por cierto, el efecto del agua es de lo mejor que se puede ver. **J. C. MAYERICK**

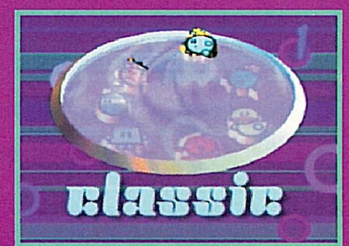
Conceptos

Todo se resume a un único objetivo: construir inmensas paredes que alberguen la suficiente cantidad de agua como para que ésta no se derrame por los laterales del tablero. En WETRIX, todo lo demás queda en un segundo plano.









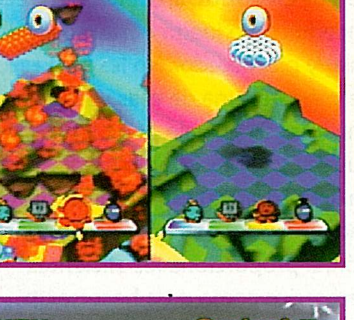




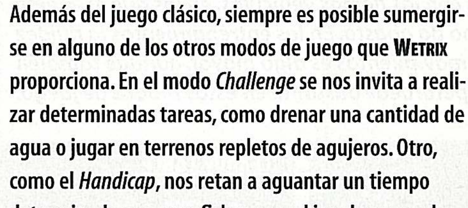








Otras variantes



Además del juego clásico, siempre es posible sumergirse en alguno de los otros modos de juego que WETRIX proporciona. En el modo *Challenge* se nos invita a realizar determinadas tareas, como drenar una cantidad de agua o jugar en terrenos repletos de agujeros. Otro, como el *Handicap*, nos retan a aguantar un tiempo determinado con unas fichas que, al igual que en el modo *Professional*, caen a una velocidad increíble. Por supuesto, hay un modo *Versus* para dos jugadores en el que las acciones de uno repercutirán en el otro.







GRAFICOS 90

Es una auténtica maravilla observar las decenas de efectos que incluye WETRIX, sin dejar de prestar atención a la excepcional representación del agua. El «efecto» 3D del entorno le da una apariencia casi real.

MUSICA 87

Máquina total para dotar de una agilidad mucho mayor al juego. Acaba cansando un poquillo, pero más por el tipo de música que es que por la realización de la misma. Si te gusta la música disco, WETRIX es todo tuyo.

SONIDO FX 90

Además de que la más mínima tontería del juego cuenta con su propio (y trabajado) efecto de sonido, todas las voces de los menús y mensajes del juego están en un perfecto castellano. El efecto «sintético» le da cierta clase.

JUGABILIDAD 85

WETRIX es divertido... pero sólo durante un cierto tiempo. Lo de jugar para conseguir altas puntuaciones no es tan divertido, y las pruebas de los demás modos de juego tampoco son especialmente atrayentes.

GLOBAL




Una realización impecable en casi todos los aspectos.


Aunque es jugable y bastante divertido, al final acaba siendo algo monótono.



GT 64

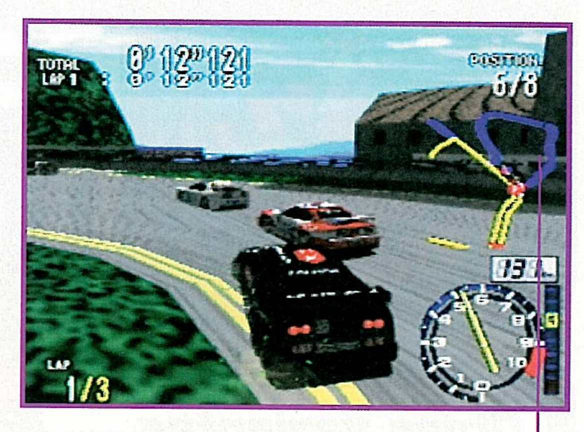


Hace dos meses nos hacíamos eco de la inminente ***llegada*** de un prometedor simulador de ***turismos*** para Nintendo 64. Se comentaron las muchas ***carencias*** de aquella beta que, para nuestra ***sorpresa***, no han sido siquiera subsanadas.

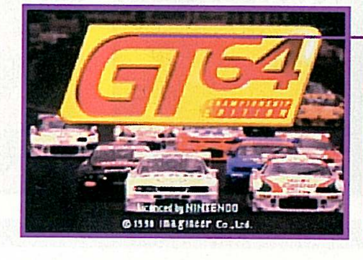
Resulta al menos curioso que toda la gente que ha visto las pantallas de **GT 64** en el número 74 de **SUPER JUEGOS**, coincida en reconocerlo como juego bastante espectacular y prometedor. No les falta razón, pero ésta es una de esas veces en que una imagen no vale, ni de lejos, más que mil palabras (por lo menos una imagen estática). **GT 64**, sin aportar nada nuevo al género de la conducción, sí proporciona los alicientes necesarios como para hacerse un hueco dentro del mismo. Lo que no se puede ni se debe permitir es que un *engine 3D* sobre ***Nintendo 64*** se comporte de una manera tan lamentable como lo hace el de **GT 64**. Comprendemos la dificultad de representar simultáneamente complejos escenarios al tiempo que se desplazan una decena de vehículos. Pero consolas como ***PlayStation***, teóricamente inferiores a nivel técnico, lo han logrado sobradamente. Las consecuencias desembocan en un manejo muy poco preciso sobre el vehículo, control que sólo resulta fiable en tramos del recorrido muy pobres gráficamente y que, como resultado, confluyen en un movimiento algo más suave de lo habitual. Lo más triste de todo es que aquí termina el reducido apartado de contratiempos, algo que no le impide cargarse un juego que en otra situación podría haber sido más que inte-

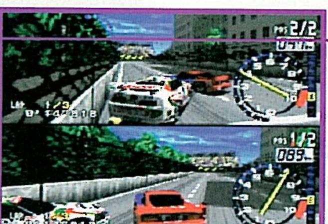
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	IMAGINEER



¿DONDE FALLA GT 64? Sobre todo en las carreras con los demás vehículos, en los que el engine 3D no da abasto. En los entrenamientos la fluidez de movimientos es algo mayor, aunque también «petardea» bastante en estos modos de juego.



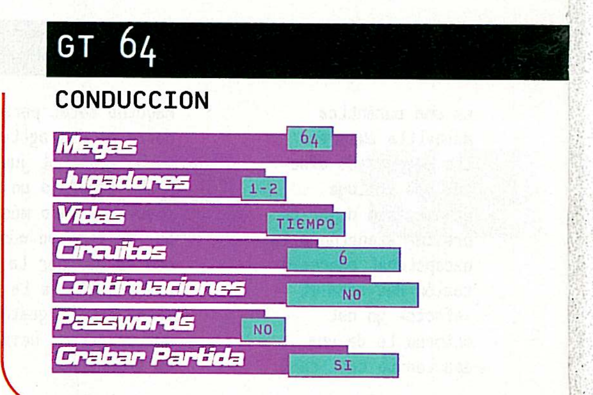






VALORACION

con GT 64 se te quitarán las ganas de jugar. es una lástima que los programadores de IMAGINEER (¡que decepción!) no se hayan preocupado por mejorar un engine 3D que en NINTENDO 64 debería ser infinitamente mejor. con la escasez de títulos de este género para NINTENDO 64, este juego se presentaba como nuestra gran esperanza, pero la decepción ha sido mayúscula. habrá que esperar un poco más.

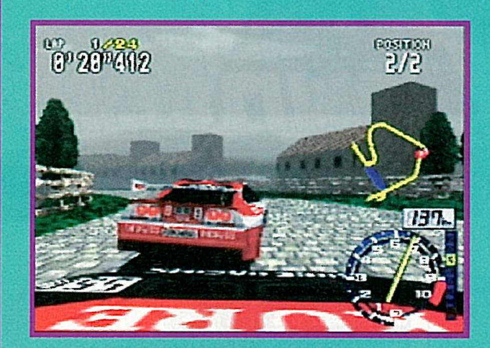


GT 64

CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	TIEMPO
Circuitos	6
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

3 circuitos x 2 tramos



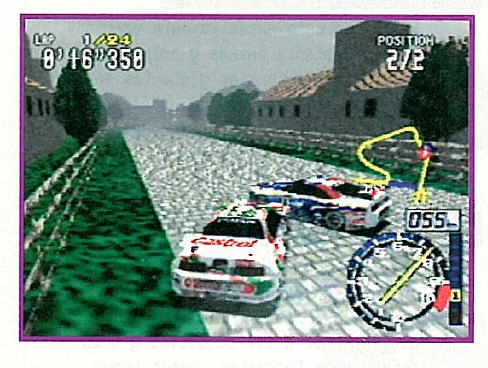






Aunque son sólo tres los circuitos disponibles (**Japón**, **Europa** y **USA**), cada uno de ellos cuenta con dos recorridos diferentes. Habrá que acondicionar el vehículo para cada uno de ellos (y para la climatología existente) seleccionando neumáticos, suspensión, motor, cambio de marchas, etc...





resante. Lo mejor, sin duda, de este **GT 64** son sus gráficos. Cuentan con una solidez reseñable, sobre todo en los circuitos urbanos, en los que se representan enormes construcciones y espectaculares pasos elevados que le dan un toque de clase. Los circuitos siguen la norma implantada por Ridge Racer, con recorridos variables cuyos tramos se abren y cierran según se van superando las diferentes pruebas. Cuenta también con modos para dos jugadores, pero si a la falta de fluidez en los movimientos le sumamos la visión mínima de la pantalla partida, entonces nos queda una opción escasamente atractiva. El único punto a favor de este **GT 64** es que el género de la conducción no está muy arraigado en ***Nintendo 64***, por lo que juegos como éste, a pesar de no dar la talla, son la tabla de salvación de los incondicionales del género.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS 68

Gráficamente GT 64 es muy bueno, pero si incluimos dentro de este apartado la calidad del engine 3d, entonces nos encontramos con una desastrosa puntuación. Las cosas, o se hacen, o no se hacen, pero no se dejan a medias.

MUSICA 85

No son nada del otro mundo, pero por lo menos le proporciona a GT 64 un cierto ritmillo que acompaña a la acción en las carreras. Un apartado sin demasiadas pretensiones y que se muestra, simplemente, correcto.

SONIDO FX 70

Un buen sonido de motor, unos cuantos efectos para las colisiones y... pare usted de contar. Un poco más de sofisticación en sonido no habría estado nada mal, sobre todo teniento en cuenta las demás carencias.

JUGABILIDAD 70

La escasa calidad del engine 3d repercute en la jugabilidad, pues la sensación de velocidad es casi nula. Peor se pone la cosa cuando se disputa el modo campeonato, ya que con varios coches en pantalla, GT 64 se torna dramático.

GLOBAL



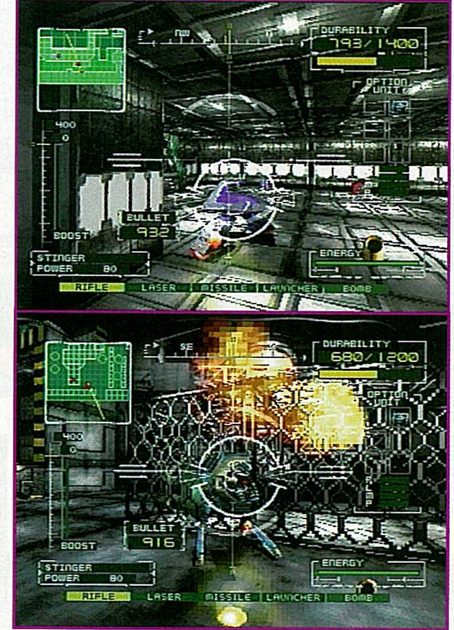
+ Los gráficos, muy buenos, que no el engine 3d.
- ¿Para esto me compro una N64? Un AMIGA 500 va más rápido.

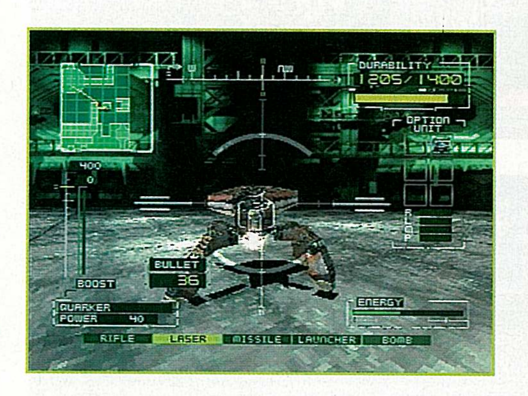


CHAPA y puntería

Brahma Force

Hay personas que tienen debilidad por los **robots**. Por eso no es extraño que ahora lleguen unos cuantos títulos con **engendros** mecánicos como actores principales.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	JALECO
PROGRAMADOR	GENKI

VALORACION

● Brahma Force, sin ser una joya, supera con creces a la gran mayoría de títulos con robots como argumento central. Es un shoot´em-up animadito, con mapeados complejos y unos cuantos elementos de aventura y estrategia que añaden interés al conjunto. A diferencia de otros juegos, se han esforzado algo en el diseño de los enemigos y su dificultad te deja jugar con alegría.



Si echamos un vistazo a las distintas apariciones en **PlayStation** de juegos con robots como protagonistas, y siendo tremendamente positivos, el balance hasta la fecha no deja de ser, cuando menos, triste. Abarcando unos cuantos géneros pero con cierta predilección por los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva, los *beat´em-up* con ciertos elementos de aventura y los clásicos programas de estrategia, la gran mayoría apuntaban buenas cosas aunque ninguno terminó de cuajar en un juego completo. **Brahma Force**, sin ser un prodigio en ningún campo, cuenta con un buen nivel en materia gráfica, unos movimientos bastante dignos, unos escenarios vistosillos y unos enemigos bastante variados aunque discretos en sus proporciones. En cuanto a su jugabilidad, la oferta se centra en una acción controlada, unos mapeados amplios y con diferentes alturas, algunos elementos de aventura, abundancia de *items* y muchas posibilidades de salvar durante la partida, hacen de **Brahma Force** un título entretenido en el que avanzar es sencillo pese a los frecuentes tropiezos mortales. Para aquellos que gusten de este tipo de esquemas, aquí los enemigos suelen aguantar pocos disparos... pero nosotros también. Sólo el conocimiento del terreno, el dominio de nuestro armamento, y, sobre todo, salvar a cada paso evitarán que el susto sea completo y definitivo.

DE LUCAR

BRAHMA FORCE

SHOOT´EM-UP

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	25
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 84

Aunque habréis visto cosas mucho más espectaculares, hay que reconocer sus esfuerzos por ofrecernos una gran variedad de enemigos y unos mapeados bastante complejos y diversos en su decoración.

MUSICA — 55

No se han roto demasiado la cabeza, y la verdad es que no hay ninguna melodía que nos acompañe durante el juego. Casi mejor porque hay tantos enemigos que necesitaremos prestar toda nuestra atención al sónar.

SONIDO FX — 82

Aunque no sean excesivamente variados, sí son bastante buenos y potentes. Abundan las peroratas y charlas en forma de mensajes que en muchas ocasiones no hay quien entienda pero que, por suerte, quedan grabados.

JUGABILIDAD — 85

Bastante más movido y divertido que el resto de títulos de similares características, pero bastante lineal en cuanto a los objetivos y mecanismos para lograrlos. Desde luego, se trata de uno de los más animados.

GLOBAL



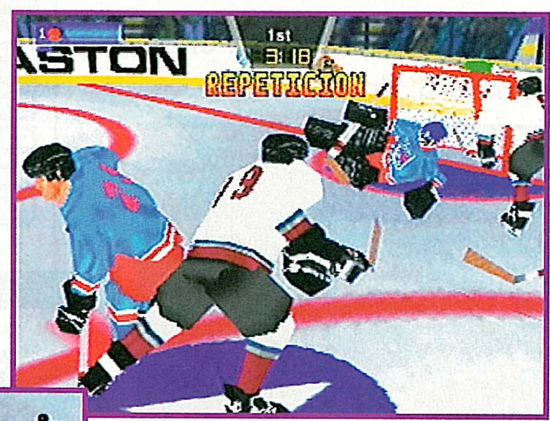
+ Resulta entretenido y cuenta con algunas cosillas novedosas.

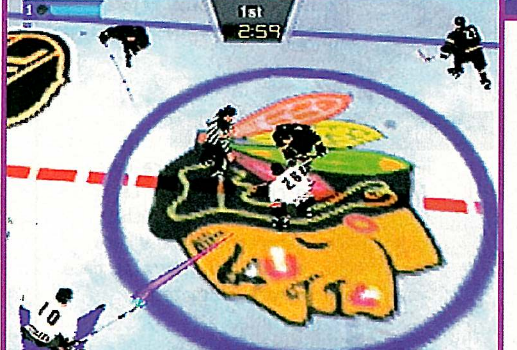
– Nada es absolutamente negativo, ni absolutamente brillante.

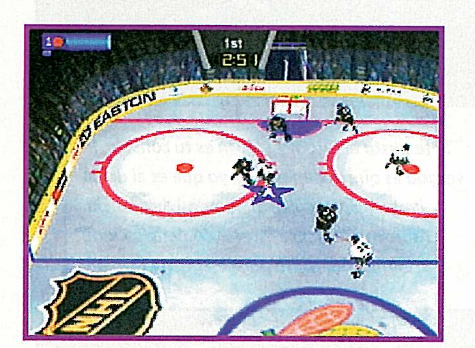
Una RECREATIVA sobre hielo

Wayne Gretzky's 3D Hockey 98

La segunda parte del que fuera **primer** simulador de hockey sobre hielo para Nintendo 64, vuelve a poner el **acento** en la jugabilidad, realizando escasas modificaciones.

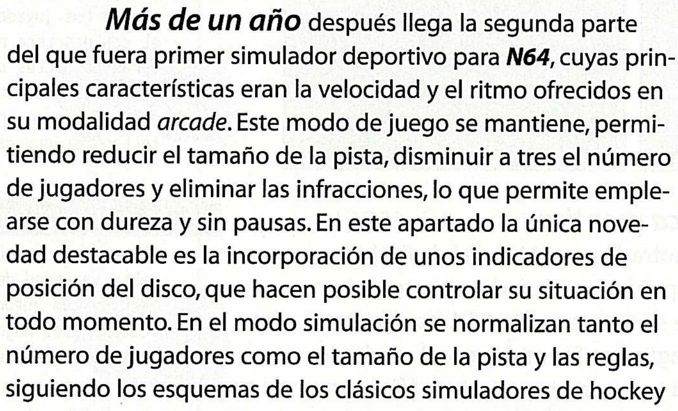


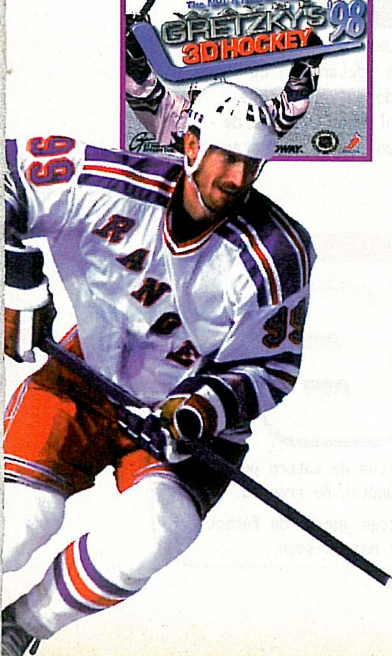




SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	WILLIAMS
PROGRAMADOR	GT INTERACT.





Más de un año después llega la segunda parte del que fuera primer simulador deportivo para ***N64***, cuyas principales características eran la velocidad y el ritmo ofrecidos en su modalidad *arcade*. Este modo de juego se mantiene, permitiendo reducir el tamaño de la pista, disminuir a tres el número de jugadores y eliminar las infracciones, lo que permite emplearse con dureza y sin pausas. En este apartado la única novedad destacable es la incorporación de unos indicadores de posición del disco, que hacen posible controlar su situación en todo momento. En el modo simulación se normalizan tanto el número de jugadores como el tamaño de la pista y las reglas, siguiendo los esquemas de los clásicos simuladores de hockey sobre hielo. El apartado visual sigue mostrando unas magníficas animaciones y las mismas 7 cámaras de la primera entrega, echando en falta alguna perspectiva que ofrezca planos más cercanos. Dentro de las opciones se realiza una actualización de plantillas y se incorpora, como novedad, la posibilidad de realizar traspasos entre diferentes equipos. En definitiva, escasas novedades, aunque mantiene intacta la jugabilidad.

CHIP & CE

VALORACION

Lo más destacable del juego es su gran jugabilidad. El único pero son las escasas novedades, que prácticamente se limitan a un indicador de situación del disco y a la posibilidad de realizar traspasos.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 98

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 90

La magnífica animación de los jugadores sobre la pista de hielo y el suave y veloz desplazamiento del disco convierten a este juego en uno de los más rápidos del mundo de los videojuegos.

MUSICA 91

Incluye una importante cantidad de melodías. Su variedad nos lleva desde piezas en las que predomina la batería, hasta otras en las que las guitarras son las protagonistas. También está presente el órgano.

SONIDO FX 89

Los comentarios sobre el desarrollo del juego sobre el hielo son constantes. Aunque puede seleccionarse el español como idioma en los menús, los comentarios sólo están disponibles en inglés.

JUGABILIDAD 92

Este es el apartado más destacado del programa, especialmente en el modo arcade. La velocidad de las acciones acerca mucho al cartucho a una recreativa y asegura un trepidante ritmo de juego.

GLOBAL



\+ El modo arcade no tiene desperdicio.

\- El cartucho ofrece pocas novedades con respecto al original.





EL TIEMPO de descuento

World League Soccer'98

El compacto de EIDOS es la única **oportunidad** de vivir el Mundial de Francia para los usuarios de Saturn. Sin ser un lanzamiento fuera de serie, consigue subsanar algunos de los defectos de la versión de **PlayStation**.



Si te gusta el fútbol y SATURN es tu consola, la verdad es que lo tienes fácil, ya que es el único juego inspirado en el Mundial de Francia. Afortunadamente este título tiene calidad suficiente como para alegrarte la vista.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	SILICON DREAM



Aunque parezca mentira, ni la propia SEGA ha lanzado algún simulador centrado en el Mundial de Fútbol. EIDOS ha sido la única compañía que ha dado un voto de confianza a **SATURN**. A la vista de su antecesor de **PSX**, las perspectivas no eran demasiado halagüeñas. Sin embargo, el resultado final muestra mayor calidad tanto en el apartado gráfico como en el de la jugabilidad. Para empezar, aunque el diseño de los jugadores es similar, el desplazamiento de los mismos y del balón es sensiblemente más rápido. También se respeta el mismo número de cámaras, ángulos y *zooms* (tres en cada caso), ofreciendo unas magníficas repeticiones. En el control de los jugadores destaca la posibilidad de cambiar el juego de una a otra banda y la espectacularidad de algunos remates. Dentro del apartado opciones se recogen diferentes competiciones, junto a un editor de jugadores, selecciones y clubes. Para muchos usuarios de **SATURN** este compacto supone un gol en tiempo de descuento.

CHIP & CE

VALORACION

A pesar de que EA y la propia SEGA han dejado de lado Saturn, EIDOS da un respiro a los aficionados al fútbol. El compacto mejora considerablemente con respecto a la versión aparecida para PLAYSTATION.

WORLD LEAGUE SOCCER'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 85

Aunque el diseño de los jugadores es muy sencillo, tanto éstos como el balón se mueven con rapidez y suavidad. Es uno de los aspectos mejorados con respecto a la versión de PLAYSTATION.

MUSICA — 83

Música animada y pegadiza para un juego lleno de ritmo. Está en la línea de los simuladores de fútbol de la última generación creada para PlayStation, en los que este tipo de música está siempre presente.

SONIDO FX — 84

Aunque los jugadores son ficticios, el comentarista nombra a las verdaderas estrellas de clubes y selecciones. Los comentarios sólo están disponibles en inglés, pero el castellano sí que está para los menús.

JUGABILIDAD — 87

La velocidad y suavidad, la considerable variedad de opciones y el control de los jugadores, en el que destacan los magníficos cambios de juego, también son aspectos destacables.

GLOBAL



\+ Que los usuarios de Saturn puedan recrear el Mundial de Francia.

\- Que no aparezcan juegos de fútbol de ELECTRONIC ARTS o SEGA.



Kick Off World

La **versión** para PlayStation del clásico Kick Off, añade al juego tradicional un modo en **3D** y la opción de manejar el destino de un **club** mediante un modo **manager**.

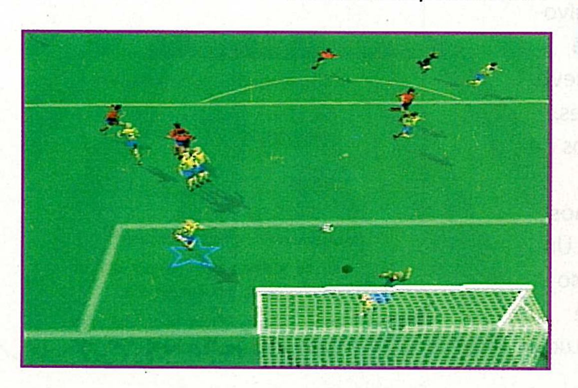
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ANCO
PROGRAMADOR	FUNSOFT

Ya sin la colaboración de **Dini**, ANCO busca devolver la grandeza a su juego estrella dentro de los 32 *bits*. Para ello opta por reproducir el clásico juego en dos dimensiones y además ofrecer una opción en 3D y un modo *manager*. Con la primera pretende tocar la fibra sensible de los muchos seguidores de esta saga, reproduciendo la perspectiva aérea y el mismo sistema de control. La principal novedad en este apartado es que en las repeticiones puede optarse por varias cámaras. Con el modo en 3D, se busca actualizar el juego poniéndolo en consonancia con las nuevas técnicas de programación. Esta circunstancia hace que se modifique el apartado visual (tres cámaras laterales y tres reales), y se modifique completamente el sistema de control de los jugadores. La colaboración de REEBOOK, jugadores reales, un editor de aspecto físico y la incorporación de textos y comentarios en castellano, completan este juego recomendado para nostálgicos.

CHIP & CE

*MANAGER La inclusión del modo manager no es demasiado usual en **PSX**. En esta ocasión está apoyada por textos en castellano y permite comprar y vender jugadores, a la vez que considera los aspectos tácticos.*



VALORACION

el mundial ha servido para que algunos renueven sus clásicos en los nuevos formatos. KICK OFF WORLD además hace un guiño al pasado con la reproducción de su programa en 2D. Dado que en 3D no puede competir con los grandes de PSX, los alicientes son el modo manager y el juego en dos dimensiones.

KICK OFF WORLD

DEPORTIVO



CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	5
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 75

el modo en 2D refleja las características gráficas de la versión original. sin embargo, el apartado visual en el modo en 3D no llega a la altura de sus competidores en la simulación futbolística.

MUSICA — 85

su nivel es alto tanto en la intro como en el resto del juego. esta circunstancia se agradece especialmente en el modo manager, en el que hay que trabajar con múltiples menús.

SONIDO FX — 85

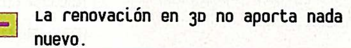
Lo más destacado son los comentarios en castellano de sergio sauca, uno de los periodistas que habitualmente colabora en las retransmisiones deportivas de Televisión española en competiciones europeas.

JUGABILIDAD — 85

el modo clásico conserva la jugabilidad del juego original. sin embargo, el modo en 3D busca acercarse a las nuevas tecnologías sin demasiado acierto, sobre todo teniendo en cuenta la competencia.

GLOBAL





+ el modo manager, no muy usual en PSX, y el homenaje en 2D.
- La renovación en 3D no aporta nada nuevo.



Veni, vidi PERNOCTA

Pax Corpus

Lo bueno de un **género** como el de los juegos de aventura es que en él tiene cabida casi todo. Lo bueno, lo malo, lo **mediocre**, lo excepcional e, incluso, lo que apenas se ajusta a ninguna categoría, el caso de **Pax Corpus**.



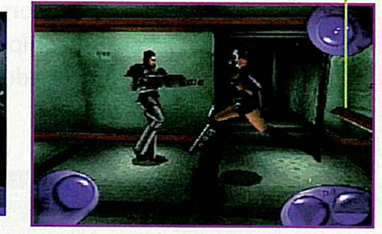


SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRYO
PROGRAMADOR	CRYO



Obsérvese la cara de sorpresa de nuestra protagonista al enfrentarse por primera vez en su vida contra un gigantesco espárrago con dientes. Superada la sorpresa inicial, y tras el protocolario intercambio de teléfonos, nuestra heroína queda con él para tomar café.



Con muchos de nuestros rivales es preferible utilizar la escasa pero efectiva gama de mamporros.

Una aventura de dimensiones mastodónticas y una chica llena de curvas... El tema nos resulta familiar. Pero no, por desgracia, el asunto no tiene nada que ver con **Lara Croft**. Se llama **Pax Corpus**, es una aventura en 3D ambientada en el futuro y es la última creación de CRYO. Para no llevar a equívocos, **Pax Corpus** sólo tiene en común con Tomb Raider que la protagonista es una chica que dispara a todo lo que se mueve, la abundancia de resortes y, para los amantes de los detalles, una talla más de sostén. Salvo estas menudencias hablamos de juegos completamente distintos. Aquí el planteamiento es mucho menos ambicioso en materia gráfica, bastante menos logrado en animación y triste en movimientos de pantalla. Un inadecuado sistema de control del personaje, un defectuoso juego de cámaras y una carga lentísima rematan la faena e impiden que podamos salvarlo de la quema.

DE LUCAR

VALORACION

Tras ver cosas como Resident Evil 2, creemos que Pax Corpus no puede tener muchas opciones. Técnicamente es bastante limitado y el diseño gráfico es tosco y tristón. Todo eso quedaría en un segundo plano si se tratara de un juego divertido y con una mecánica atractiva, pero la realidad es que su dificultad y su interminable tiempo de carga son desesperantes.

PAX CORPUS

AVENTURA GRAFICA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 70

Aunque todo tiene una apariencia más o menos aceptable, el conjunto está muy lejos de alcanzar las cotas de calidad deseables para este tipo de juegos, y exigibles a las posibilidades de PlayStation.

MUSICA — 30

Si la hay, cosa que no recordamos, debe ser tan poco sugerente como para pasar completamente desapercibida. Aunque a alguien esta circunstancia puede parecerle algo positivo, la verdad es que no dice demasiado del músico.

SONIDO FX — 80

Sin ser algo fuera de lo común, por lo menos están y cumplen con sobriedad con su función. Las voces, como en la gran mayoría de programas de este tipo, no han sido traducidas al castellano.

JUGABILIDAD — 60

En ocasiones la dificultad de un programa hace que juguemos más a él. En el caso de Pax Corpus, su complejidad sólo logrará que nos acordemos de la madre de los programadores y poco más.

GLOBAL



+ Si te gustan los juegos difíciles... éste te encantará.

− Su diseño gráfico y su calidad técnica son mediocres.

IMPOSIBLE escapar ileso

Machine Hunter

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	MGM
PROGRAMADOR	EUROCOM

Aquellos que hayan seguido los pasos de **PLAYSTATION** desde sus comienzos, recordarán el juego LOADED, un curioso y salvaje título en la línea del clásico GAUNTLET que sorprendió al personal por su excelente factura gráfica. Pues bien, este **MACHINE HUNTER**, que muchos ya habréis visto en las tiendas y que no ha aparecido en la revista por razones difícilmente explicables, se podría decir que es el heredero de LOADED. Se trata de un *shoot´em-up* con algunos pequeños elementos de aventura y mapeados laberínticos con varias alturas en los que no cesan de aparecer enemigos por todos lados. Aunque gráficamente es discretito y se nota bastante el paso del tiempo, merecen destacarse la variedad de enemigos y los movimientos de pantalla, siempre que no cojamos la cámara con rotación constante. Por lo demás, es el típico juego en el que nos pelaremos el dedo disparando y, por ello, en el que nos volveremos tarumbas para encontrar el camino correcto dentro de este infierno. Con dos jugadores la posibilidades de escapar con vida son algo mayores, pero siempre que no optemos por los niveles de dificultad más elevados.

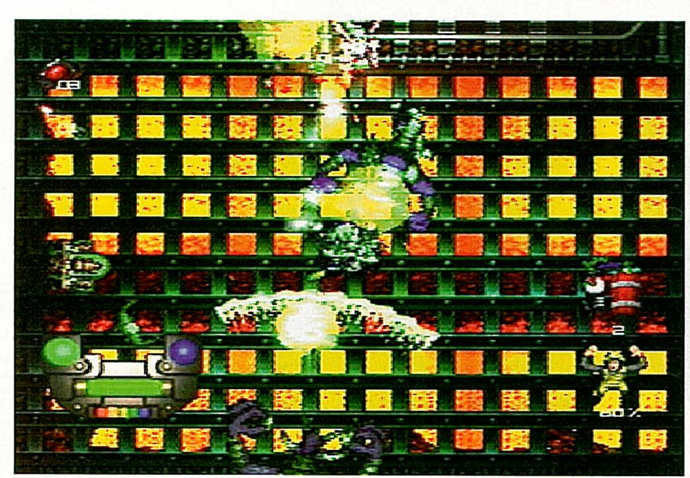
DE LUCAR



Aunque estos juegos suelen ser bastante duros, en MACHINE HUNTER los niveles de dificultad avanzados son casi tan imposibles como los de CONTRA.







En algunas ocasiones os encontraréis con tantos enemigos alrededor que será un auténtico milagro que encontréis algún resquicio para escapar con vida.

VALORACION

Aunque por lo que hemos tardado en comentarlo pueda parecer que MACHINE HUNTER es un juego sin mucha historia, la verdad es que los aficionados a los shoot´em-up tipo LOADED pueden buscar en él nuevas e intensas emociones. Puede que sea poco vistoso pero en lo que se refiere a entretenimiento y acción presenta un nivel más que aceptable.

MACHINE HUNTER

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	16
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 82

el apartado gráfico está bastante curioso, y encontraréis algunos destellos interesantes en materia de luces. es posible que para mucha gente la pixelación de este juego resulte un tanto excesiva.

MUSICA 80

MACHINE HUNTER dispone de unas cuantas melodías que no pasarán a la historia del acompañamiento pero que cumplen con su papel y por lo menos no nos descerebran, que ya es mucho para lo que se estila.

SONIDO FX 85

con la cantidad de enemigos y fuego de artillería que puede llegar a cruzarse en pantalla, es casi un milagro que se distingan unos sonidos de otros. en general están bastante bien.

JUGABILIDAD 84

no tiene la mítica dificultad del juego CONTRA, pero en casi todas las fases encontraréis un pequeño infierno. como eso, más o menos, es lo que le pide a este género, pues diremos que está bastante entretenido.

GLOBAL



+ es de los que no te dejan parar ni un momento.
- en algunas cuestiones es un poco limitado.





cos

averigua cuál es el que mejor
se adapta a tus necesidades



Joystick Analógico

Lanzado en nuestro país casi al mismo tiempo que RAGING SKIES, este periférico supone todo un sueño para los amantes de los simuladores aéreos. Sus dos joysticks analógicos permiten trasladar todo el realimo que se siente al pilotar un avión. Si te gustan las sensaciones fuertes y realistas, con este mando te convertirás en el Barón Rojo.

+ El mejor periférico que existe para juegos de aviones como los ACE COMBAT.

– Para otro tipo de juegos es bastante incómodo jugar. Quizá es un poco aparatoso.

10.990 ptas. **Sony C. E.**

Namco Fighting Stick

Este fantástico joystick puede ser el complemento perfecto para el inmediato TEKKEN 3. Con él podréis realizar fantásticos combos y sorprendentes magias. Su magnífica consistencia y la rigidez de sus componentes resistirán al más bestia de la legión de fanáticos de los juegos de lucha. Su diseño, en amarillo y negro, recuerda a las mejores recreativas.

+ Ideal para juegos de lucha en general.

– El acceso a L1 y L2.

7.990 ptas.
Namco

Una vez que ya tenemos nuestra consola, llega la hora de potenciar sus prestaciones para jugar mejor con los juegos que más nos gustan. La adquisición de un periférico puede ayudarnos a disfrutar más de lo que ya tenemos o lo que hemos previsto comprar. Dentro de este apartado podemos incluir los volantes, pistolas, los *joysticks* o los numerosos *pads* de control que hay ofertados en estos momentos. Pero también son periféricos las tarjetas de memoria, los accesorios que sirven para que nuestro mando vibre, etc... En este reportaje que os hemos preparado podréis encontrar algunos de los mejores periféricos que hay actualmente en el mercado. Problamente encontraréis en las tiendas más, pero éstos son los que más interés os pueden despertar. Mención especial para el apartado de volantes, que con juegos como GRAN TURISMO y el COLIN MCRAE RALLY están adquiriendo mucho protagonismo.

Joystick Accesorios

El poder disfrutar de las sensaciones de una recretativa es el objetivo primordial de los *joysticks*, que desde siempre han sido adquiridos por los que gustan de experimentar en sus casas las sensaciones de un salón recreativo. Por lo general, están especialmente diseñados para los juegos de lucha, y la resistencia de las palancas y de los botones deben ser sus principales cualidades debido al «maltrato» continuo que van a sufrir. El peso, la rigidez y la calidad de los materiales son también aspectos que debemos tener muy presentes. Junto con los volantes, son los periféricos más caros, por lo que nuestras exigencias con ellos también tienen que ser elevadas. Respecto a los accesorios, hemos incluido en estas páginas desde el *Rumble Pak* que hace vibrar los mandos de ***Nintendo 64***, hasta la última incorporación al mundo de la incombustible ***Game Boy***, la ***Game Boy Camera*** y la ***Game Boy Printer***, dos auténticas maravillas de la técnica.

PERIFERICOS

Arcade PSX Stick

Este fantástico joystick os permitira disfrutar al máximo de los juegos de lucha gracias a la calidad y resistencia de todos los componentes. El peso del joystick y su rigidez aseguran una completa inmovilidad mientras se juega.

➕ La consistencia de la palanca y de los botones, que parecen indestructibles.

➖ El tacto de la palanca no es tan bueno como el stick para SATURN. Si no es para un juego de lucha, los botones R y L tienen difícil acceso si no estás acostumbrado.

■ **6.990 ptas.** ■ **Ascii**

Rumble Pak

Con este interesante periférico podrás experimentar sensaciones inigualables gracias a la vibración que proporciona. Fue el pionero en introducir este concepto.

➕ La sensación que proporciona en todos los juegos, ya que casi todos contemplan la opcion Rumble. Así disfrutarás con plataformas, simuladores de conducción, juegos de lucha, aventuras...

➖ Lleva pilas, lo que según sea su estado de carga hará que vibre más o menos. Para grabar partida, dependiendo si el cartucho tiene memoria, habrá que sacarlo e introducir el controller pak.

■ **3.990 ptas.** ■ **Nintendo**







Devastator

Destaca por poseer una plataforma de botones que se puede rotar hasta 270 grados. Ideal juegos de naves y shoot´em-up.

➕ Modo turbo en cada botón. Cable largo. 5 ventosas aseguran su sujección.

➖ Tacto de palanca peculiar por un plástico de mala calidad. Mala colocación de los botones A y L.

■ **4.595 ptas.** ■ **Quick Shot**

Game Boy Printer



Para que traslades a papel tus mejores fotos con la Game Boy Camera. Sorprende a tus amigos con los diseños más divertidos.

➕ Su sencillez de uso no limita la edad.

➖ Necesita nada menos que 6 pilas y no puede conectarse a la red.

■ **8.990 ptas.** ■ **Nintendo**

Ascii Saturn Stick

El mejor joystick de los que hemos tenido oportunidad de probar. Tanto el sonido como el tacto de la palanca os recordará a los muebles de las mejores máquinas de los salones recreativos. Además, el aspecto y el peso del joystick son soberbios.

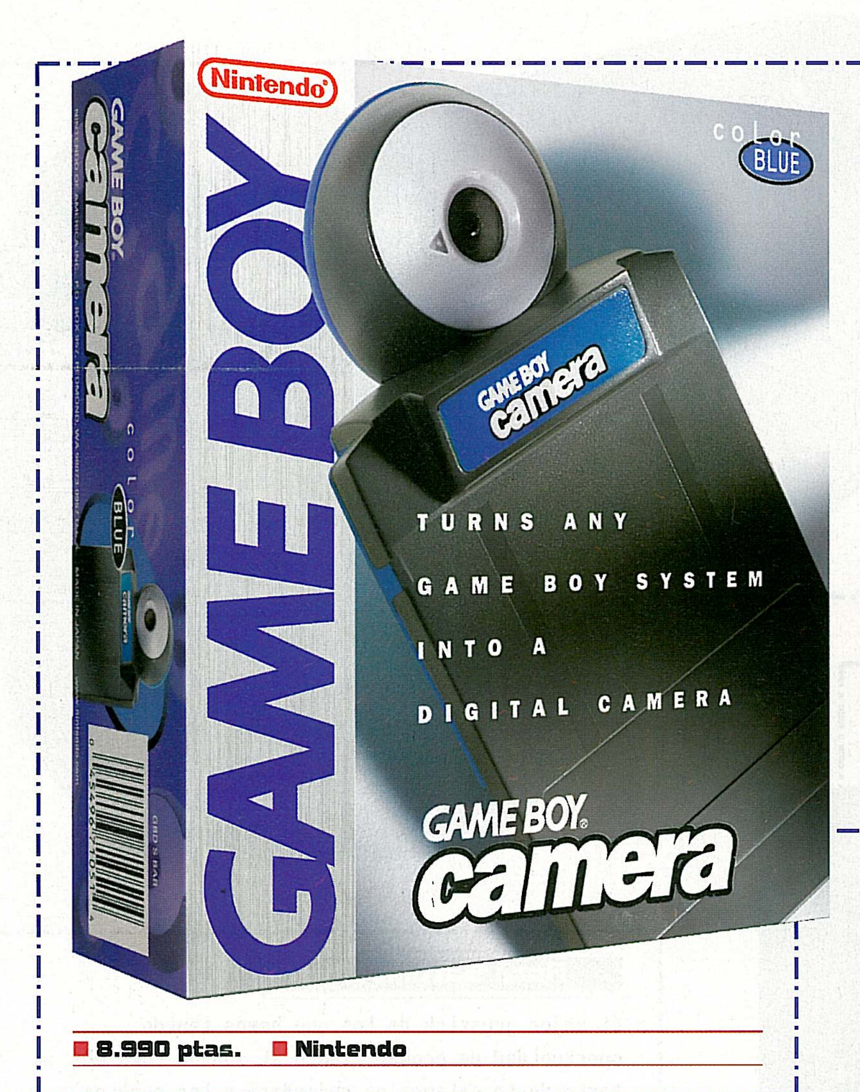
➕ Además de presentar un fantástico tacto de recreativa, su consistencia y su bonito diseño, unido a lo ajustado de su precio, lo convierten en el mejor joystick del mercado.

➖ Los botones A y L tienen difícil acceso sobre todo si lo usamos para juegos no de lucha.



■ **4.990 ptas.**
■ **Ascii**





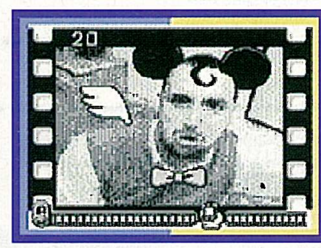
■ 8.990 ptas. ■ Nintendo

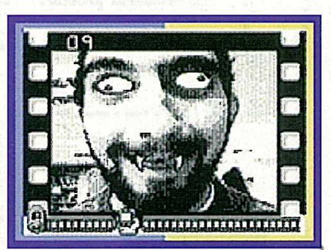
Game Boy Camera

Ideal para realizar los primeros pinitos en el campo de la fotografía o para sacar una foto de la rubia del metro sin que se entere. Cuenta con múltiples formas de captura con las que es posible crear curiosos efectos. Ya con la imagen capturada, es posible colocarle todo tipo de «detalles» gráficos, consultar el album de fotos (hasta 30) y, lo que es mejor, personalizar los juegos incluidos con la cara de nuestros amigos.

+ Poder crear nuestros propios diseños. La facilidad de control del aparato.

– Los juegos que incluye son muy simples. No hubiera estado mal una aventura o un plataformas.





PERIFERICOS
Accesorios

LX4 Tremor Pak

El realismo que aporta la vibración en los juegos de Nintendo 64 también lo puedes conseguir con este LX4 Tremor pak, especialmente diseñado para los LX4 controllers de LMP. De todas formas, y con un poco de esfuerzo, también lo podréis usar en un pad normal.

+ No lleva pilas, lo que es una grandísima ventaja. Precio ajustado.

– No vibra tanto como el Rumble pak de Nintendo.

■ 2.490 ptas.
■ LMP Gamester





Ratón

Jugar al Command & Conquer, Theme Hospital, Riven, Myst, Discworld, Broken Sword o Clock Tower con el ratón los hace mucho más sencillos y, sobre todo, más rápidos por la precisión que proporciona al puntero.

+ Merece la pena para determinados juegos, por lo bien que se controla.

– No hay demasiados juegos que lo aprovechen. Su precio es un poco elevado.

■ 4.200 ptas. ■ Sony Computer Ent.



1 MB Memory Card

Idéntica capacidad de memoria y un diseño bastante más pobre que las originales. El plástico es de peor calidad.

+ La variedad de colores en que está disponible.

− Son más feas y más caras que las originales de SONY.

■ 2.990 ptas. ■ LMP Gamester

Memory Card

La incorporación de tarjetas de memoria transparentes a las ya conocidas de colores es la última novedad de SONY en lo que respecta a este imprescindible accesorio que permite guardar las partidas avanzadas.

+ El plástico es de una gran calidad, y las transparentes tienen un diseño muy acertado.

− SONY podría fabricar tarjetas de memoria de más capacidad

■ 2.750 ptas. ■ Sony Computer Entertainment

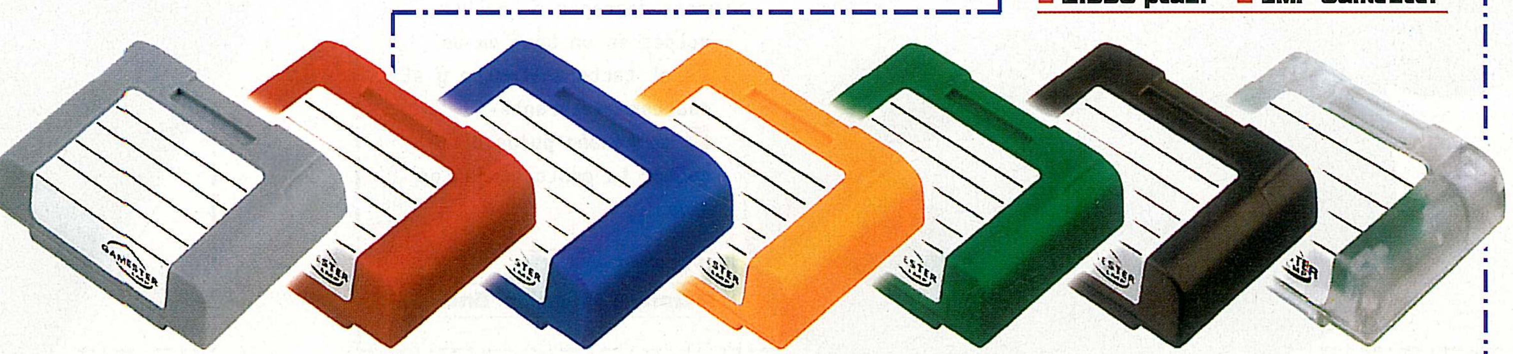
256 KB Memory Card

Gris, amarillo, rojo, verde, azul y negro son los colores disponibles para la tarjeta de memoria para NINTENDO 64. Su capacidad es la misma que la original de NINTENDO al igual que su precio, aunque su diseño es un poco más soso.

+ La variedad de colores que tenemos para elegir.

− La calidad del plástico es peor que la original, pero no se ve reflejado en el precio. Su diseño no es muy bonito, pero también eso depende de tus gustos.

■ 2.990 ptas. ■ LMP Gamester



Pads

Para muchos el *pad* de control de toda la vida es lo mejor que existe para jugar. Su idoneidad para cualquier tipo de juegos lo hacen insustituible. De hecho, si observamos la oferta de periféricos en la historia de las consolas, podemos observar que si antes los *joysticks* eran los protagonistas, ahora los *Pad* son sin duda los que tienen la oferta más amplia. Eso sí, ahora tenemos a nuestra disposición auténticas virguerías. Desde mandos con *auto fire* (que permite que dispares sin necesidad de tener pulsado el botón), *turbo fire* (que evita que tengas que pulsar continuamente para disparar y sólo manteniéndolo oprimido basta), *slow motion* (que ralentiza el juego para facilitar momentos de alta tensión) o, la última novedad, mandos vibrantes (que añaden un realismo inusitado a los juegos). Es precisamente esto último lo que más protagonismo va a tener a partir de ahora, porque si te compras una ***PlayStation***, dicho mando, el *Dual Shock*, viene de «serie» sustituyendo al tradicional *pad* de SONY gris de toda la vida. También en ***Nintendo 64*** tenéis esta opción, aunque en esta ocasión no se trata de un *pad* sino de un accesorio que se conecta y que todos conocéis, el *Rumble Pak*. Pero vamos a conocer cuáles son los mejores *pads* que podéis comprar en las tiendas especializadas.

PERIFERICOS



Trident Pad

Como podéis observar, el diseño de este pad para NINTENDO 64 es prácticamente idéntico al original de NINTENDO. La sujección central es más larga y las laterales un poco más cortas, pero su ergonomía es en cualquier caso óptima.

+ El material plástico tiene un tacto agradable y su calidad es buena. Está cubierto por una capa de goma para mejor sujección.

− El tacto del joystick analógico es malo. Los botones están un poco duros. Es caro.

■ **5.490 ptas.** ■ **Logic 3**

Dual Shock

¿Cómo? ¿Que aún no lo tienes? Pues si es así te estás perdiendo una auténtica maravilla. Jugar a juegos como GRAN TURISMO o COLIN MCRAE RALLY con el Dual Shock es una de las experiencias más gratificantes que hemos experimentado en los últimos tiempos. Al principio puede parecerte que has metido los dedos en un enchufe, pero al rato comprobarás la gozada que supone derrapar o recibir golpes en un beat´em-up.

+ El tacto analógico y el realismo «vibrante».

− Su tamaño puede dificultar la posición de los dedos.

■ **4.500 ptas.**
■ **Sony Computer Ent.**



Nintendo 64 Controller

el mando original de N64 sigue siendo un ejemplo de diseño y prestaciones. además, tenemos una colosal oferta de colores para que todos podamos encontrar el que más va con nuestra personalidad. está disponible en verde, gris, amarillo, rojo, negro y azul. seguro que encuentras el que más te gusta.



+ calidad en todos sus aspectos.
- el precio es elevado.

■ **4.990 ptas.** ■ **Nintendo**



AF Control Station

La oferta de LOGIC 3 para PLAYSTATION en cuanto a PADS se refiere, se centra en este pequeño y sencillo periférico. su diseño es peculiar, destacando el led y el modo turbo fire.

+ ergonómico, ligero, turbo fire con led.
- el tacto de los botones es malo y están un poco hundidos, lo que dificulta su acceso. el pad no parece ser muy controlable.

■ **2.990 ptas.** ■ **Logic 3**



Resident Evil Pad

Aquí tenéis el primer pad de la historia diseñado específicamente para un juego, o mejor dicho, una saga de juegos. muy ligero, ergonómico y con un tacto fantástico, hará las delicias de los muchísimos aficionados a la colosal saga de CAPCOM.

+ Hace que el control de nuestro personaje y las situaciones sean mucho más sencillos. es el primer mando específico para un juego y con licencia oficial.
- es muy difícil su utilización para otros juegos.

■ **5.990 ptas.** ■ **Ascii**



Trident Pro Pad

Al igual que su hermano, cuenta con una capa de goma que hace que su tacto sea más agradable y preciso. además los materiales de fabricación son buenos.

+ slow motion, auto fire. envuelto en goma.
- el tacto del joystick y el pad no son lo buenos que desearíamos. precio elevado.

■ **6.990 ptas.** ■ **Logic 3**



Ascii Pad

su diseño es el más parecido al pad original de PLAYSTATION. el tacto de la cruz direccional es peculiar por su dureza. esto, que para muchos puede resultar un inconveniente, hace que para juegos de conducción o de plataformas se convierta en una ventaja, gracias a la precición de los «toques» para corregir la dirección.

+ bueno para plataformas y conducción, permitiendo corregir errores de dirección con un solo toque.

− difícil hacer combos en juegos de lucha. L y R son incómodos por su tacto, colocación y tamaño. muy caro.

■ **3.490 ptas.** ■ **Ascii**

Pad Sat I

La extrañeza de su diseño y la aparente poca consistencia de sus materiales son la nota distintiva de este periférico. por contra, su ajustado precio puede que le convierta en un mando interesante para los usuarios de SATURN. como detalle resaltar los salientes situados en la parte inferior del mando.

+ facil de sujetar gracias a los acertados salientes inferiores.

− es raro y de poca calidad de materiales.



■ **2.490 ptas.**
■ **LMP Gamester**

PERIFERICOS
Pads



Grip PSX

La originalidad llevada a su último extremo. ideal para pellizcar a la novia mientras se juega con la consola. el diseño es muy acertado y los botones están bien colocados.

+ Lo mejor es que puedes jugar con una sola mano. bueno para juegos tranquilos, aventuras y RPG. muy ergonómico.

− es complejo su apredizaje. un poco rígida la cruz direccional. difícil con juegos «animados».

■ **6.990 ptas.** ■ **Ascii**



LX4 Controller

variedad de colores y muchas opciones por un ajustado precio son sus cualidades.

+ slow motion, Turbo fire y auto fire. Tacto similar al mando original de NINTENDO.

− muy mazacote y poco ergonómico. el mando analógico parece muy poco resistente.

■ **4.490 ptas.** ■ **LMP Gamester**



Pad PSX I

La amplia oferta de colores es la oferta distintiva de este sencillo pad de control para PlayStation. Su ergonomía es buena, pero la calidad de los materiales no parece demasiado resistente.

+ Tiene un diseño casi idéntico a los originales de PlayStation.

− El tacto del plástico es un poco pegajoso, como si alguien hubiera comido un bocata de panceta antes de jugar. Los botones están un poco elevados, en especial el Select y Start.

■ 2.490 ptas. ■ LMP Gamester

PSX I Clear

La calidad de su plástico transparente es curiosa y da sensación de fragilidad y de simpleza. No parece muy consistente.

+ Diseño muy similar a los de Sony.

− Al ser transparente, se observa la simplicidad de su circuitería.

■ 2.490 ptas. ■ LMP Gamester

PlayStation PAD

Por su ajustado precio y por la calidad de sus componentes, el mando original de Sony sigue siendo un referente ineludible a la hora de comprar un pad de control. Ahora puedes comprarlo transparente.

+ El aspecto del pad transparente es fantástico. La caja es preciosa.

− Podrían hacer transparente el Dual Shock.

■ 2.750 ptas. ■ Sony Computer Entertainment

Pistolas Volantes

Qué mejor que jugar a un *shoot´em-up* de disparo con una pistola o conducir con un volante real en un simulador automovilístico. Por sorprendente que parezca, la oferta en ambos géneros es más que generosa, y os hemos traído a estas páginas lo mejor que hay disponible en cada apartado. En cuanto a pistolas hemos incluido la *Protector* y la *Predator*, esta última compatible además de con **PLAYSTATION**, con **Saturn**. En cuanto a volantes la cosa se complica, ya que nada menos que 3 modelos diferentes hemos comparado. Entre ellos destacar el *Top Drive* de LOGIC 3 por su compatibilidad con **PLAYSTATION**, **SATURN** y **NINTENDO 64**, por la calidad de sus componentes (tiene hasta un pequeño forro de piel) y por su elevadísimo precio. El *Race Leader 32/64* es compatible con **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64** y destaca por la posibilidad de sujetarlo con nuestras piernas. Por último los dos *Steering Wheel*, para **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**.

PERIFERICOS

Pistola Protector

Esta llamativa pistola destaca por varias cosas. Para empezar por la posibilidad de recarga automática con sólo pulsar un botón y porque se puede ajustar la velocidad de disparo. Pero lo que más se agradecerá es el reducido peso, que nos permitira jugar durante horas sin la necesidad de apuntarse a un gimnasio.

+ Su reducido peso la convierte en la más manejable. Recarga automática.

− El color es demasiado chillón.

■ **4.990 ptas.** ■ **Logic 3**

Top Drive

Aquí tenéis a «la madre de todos los volantes». Por su calidad, por la incorporación de la palanca para el cambio de marchas, por la posibilidad de programarse, por el forro de imitación de cuero, por su tacto y sensibilidad y por su diseño. Es un volante perfecto al que un detalle le hace situarse muy lejos de las posibilidades de los usuarios: su elevado precio. 20.000 pesetas son muchas aunque bien es cierto que el «cacharro» las merece.

+ Es el único que incorpora una palanca para el cambio de marchas. La calidad general es colosal.

− Vale casi tanto como una consola y el doble que otros volantes.

■ **19.990 ptas.**

■ **Logic 3**





Steering Wheel PSX

Destaca por su diseño, que parece más de un prototipo que un volante de coche normal. Sus relativamente ajustadas dimensiones lo convierten en el más manejable. Es un poco sensible pero os acostumbraréis.

+ Es el menos aparatoso de todos. Tiene buena calidad.

– Demasiado sensible la dirección.

11.990 ptas. **LMP Gamester**



Race Leader 32/64

Lo más destacado es la posibilidad de sujetarlo con los muslos. Es el mejor sin duda en la relación calidad/precio. Tacto magistral.

+ La posibilidad de sujetarlo con las piernas.

– Un poco voluminoso.

9.990 ptas. **Access Line-Guillemot**

Steering Wheel N64

Idéntico a su hermano de PLAYSTATION salvo en el precio, que aumenta sensiblemente. El mismo diseño salvo el color, y la lógica incorporación de los botones específicos de NINTENDO 64.

+ Su diseño es acertado.

– Poco acertados los botones para cambiar de marcha.

14.990 ptas.
LMP Gamester



Predator

Lo que distingue a esta pistola del resto son dos cosas. En primer lugar las lucecitas del cañón de la pistola, que la hacen increíblemente espectacular. Lo segundo su excesivo peso.

+ Compatible con PSX y Saturn. Muy espectacular.

– Su peso es excesivo. Haz pesas.

7.990 ptas. **Logic 3**





Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Quien no haya jugado con GHOSTS'N GOBLINS habrá dejado de lado uno de los capítulos más importantes de la historia de los videojuegos. Un juego que, junto a GHOULS'N GHOSTS (y SUPER GHOULS'N GHOSTS de *SUPER NINTENDO*) conforma una de las mejores sagas que se pueden encontrar. Juegos que por suerte pronto podrán disfrutar los usuarios de *PLAYSTATION* gracias a las nuevas recopilaciones que CAPCOM está creando: CAPCOM GENERATION.





Son dos los principales recuerdos que tenemos de GHOSTS'N GOBLINS. Uno es el primer nivel, localizado en un cementerio, el segundo recuerdo es la banda sonora, que aún hoy se pasea por nuestra cabeza.

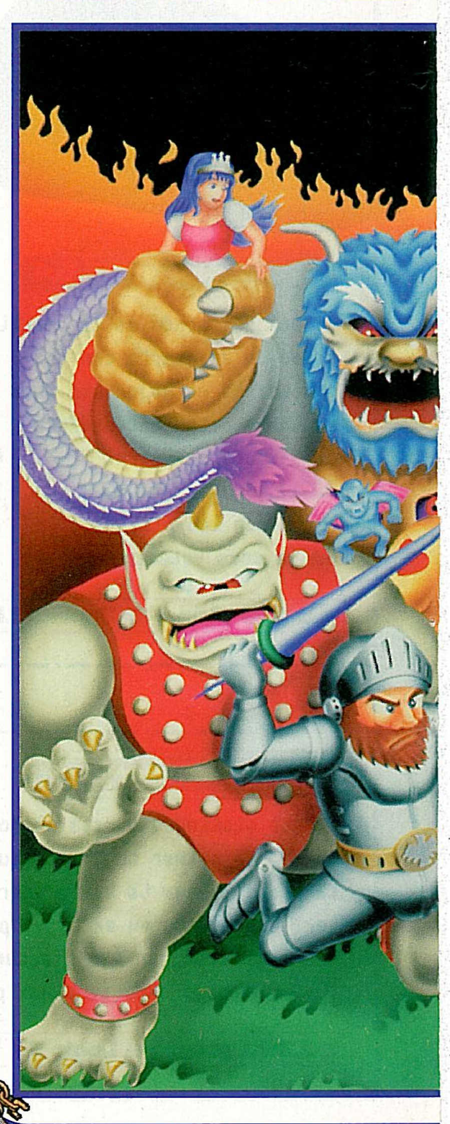
















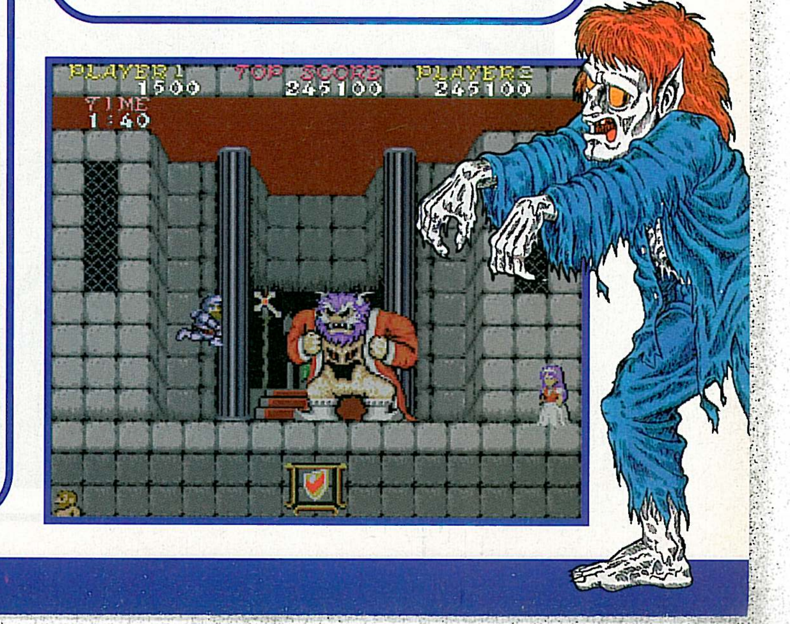
STS'N GOBLINS



El año 1985 será recordado por todos como el año en que las **Coin-op** dieron el mayor salto cualitativo de su corta historia. SEGA nos presentó su Hang-on, KONAMI dos clásicos como Nemesis y Yie Ar Kung Fu, y ATARI, que ese mismo año creó su inolvidable Gauntlet, ofrecía por primera vez gráficos en alta resolución con su inconfundible Indiana Jones and the Temple of Doom. Incluso NINTENDO se atrevió con Punch-Out y su doble pantalla de juego. CAPCOM, mientras tanto, optaba por la jugabilidad más que por la espectacularidad, y así, junto a Commando y Gun Smoke, presentó un inolvidable clásico como **Ghosts'n Goblins**, posiblemente el más divertido juego de plataformas de toda la historia. No tenía unos gráficos espectaculares, ni siquiera un *scroll parallax* que llevarse a la boca, pero sí contaba con el desarrollo más divertido que se podía imaginar y que se resumía en una sola palabra: sencillez. Sir Arthur, el protagonista, contaba únicamente con una armadura que perdía al ser alcanzado por alguno de sus enemigos, así como con algunas armas de efectividad variable (la puñetera llama era menos útil que **The punisher** en un cierre). Los diferentes niveles no se limitaban al *scroll* horizontal de la primera fase, en el cementerio, sino que incluían niveles verticales y algunas otras fases por las que Arthur se podía mover libremente, como el segundo nivel, con los nidos de las gárgolas. Los enemigos finales se repetían constantemente durante todo el juego, y su rango de movimientos era más limitado de lo que cabría esperar. A pesar de todo ello, los reducidos niveles de **Ghosts'n Goblins** eran todo un alarde de jugabilidad que aún hoy resulta difícil superar. Por cierto, la música también pasó a los anales de la historia, con una melodía simplemente genial.

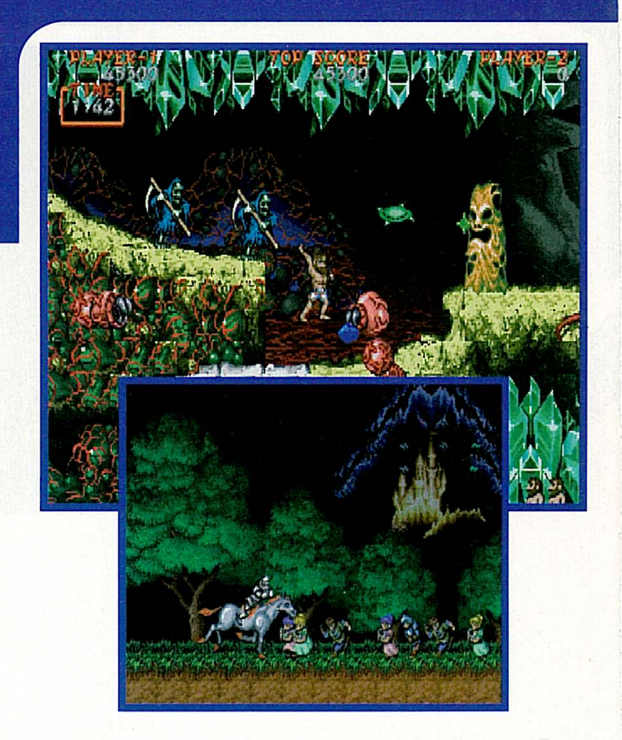
SUPER Information

COMPAÑÍA	CAPCOM
AÑO	1985
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	2,5 MBITS









Los incondicionales de Ghosts'n Goblins no vieron colmados sus deseos de inmediato, pues CAPCOM no les ofreció la secuela de su gran éxito hasta pasados tres años, allá por 1988. Y a buen seguro que no salieron (ni salimos) defraudados, ya que Ghouls'n Ghosts conservaba toda la esencia del original, e incluso se permitió la licencia de repetir primer nivel en el ya inolvidable cementerio. Cementerio que, todo hay que decirlo, sufrió un profundo lavado de imagen.

GHOULS'N GH



La evolución se tiene que notar, más aún cuando existen tres años de diferencia entre Ghosts'n Goblins y **Ghouls'n Ghosts**, lo que demuestra que CAPCOM, más que hacer una segunda entrega en tiempo récord para aprovechar el tirón de la primera parte, decidió tomarse las cosas con calma y crear una secuela digna e innovadora. Las diferencias entre ambos se centran en el apartado gráfico, con la inclusión de hasta tres planos de *scroll* y unos fondos más elaborados y dinámicos. CAPCOM mejoró hasta tal punto el apartado gráfico que, de los 2,5 *Mbits* que apenas ocupaba Ghosts'n Goblins, se pasó a los 32 *Mbits* de esta segunda parte, una cifra que resulta irrisoria hoy en día. La complejidad del juego también fue en aumento, sobre todo la inteligencia de los enemigos, que además de ser más grandes y numerosos, son mucho menos inocentes que en la primera parte. El repertorio de armas de Sir Arthur también mejora notablemente, añadiendo a las armas ya existentes otras nuevas bastante más efectivas. Todas ellas cuentan con una peculiaridad que va íntimamente ligada a la otra gran novedad de **Ghouls'n Ghosts**: la «superarmadura dorada que en sí no hace nada». Con la armadura en poder de Arthur, una especie de barra de energía aparecía en la parte in-

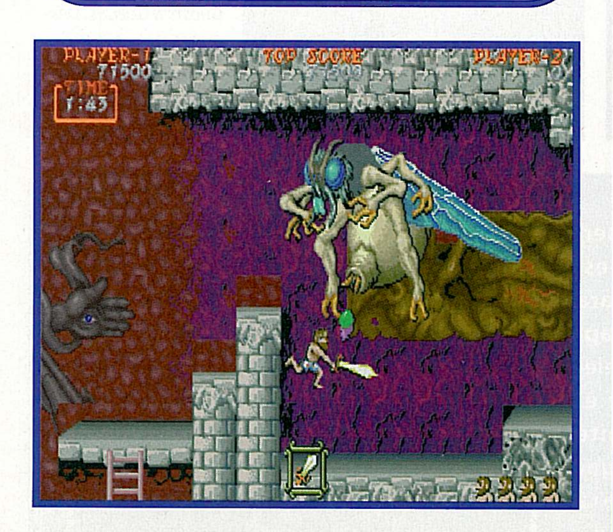


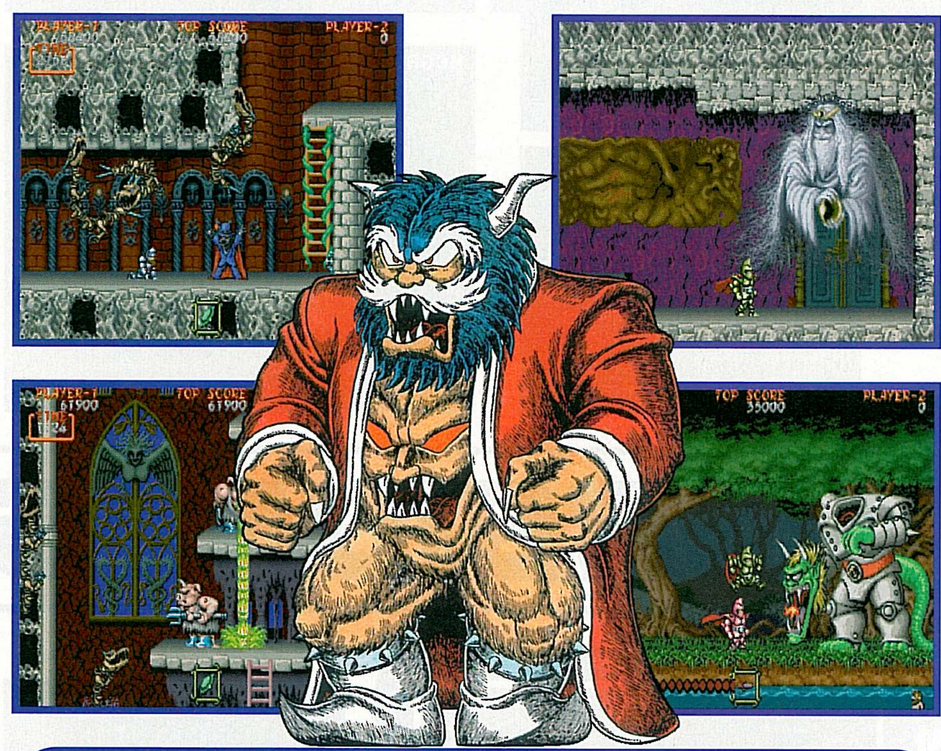
OSTS

ferior izquierda de la pantalla. Si se mantenía pulsado el botón A hasta que ésta llegaba a su límite, entonces se activaba la magia correspondiente. Algunas de éstas son un segundo Sir Arthur que repetía nuestros movimientos, una magia especial que dañaba a todos los enemigos de la pantalla, etc. Resumiendo, **Ghouls'n Ghosts** ofrece unos gráficos mucho más elaborados y seis niveles repletos de jugabilidad e innovadores *final bosses*. Vamos, todo un clásico de los buenos.

SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1988
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	32 MBITS











Final Bosses & Magias. No es por desmerecer a Ghosts'n Goblins, pero la verdad es que las diferencias entre ambos son más que notables. A la izquierda, uno de los más espectaculares jefes que se pueden encontrar en Ghouls'n Ghosts. A la derecha, tan sólo una de las magias que la armadura dorada proporciona. Y es que tres años dan para mucho.













VERSIONES

Para todos los gustos. Esa es la conclusión que se desprende cuando uno observa todas las versiones que se hicieron de ambos clásicos (y que fueron muchas). Por un lado, GHOSTS'N GOBLINS, que fue versionado para los sistemas «occidentales» de 8 *bits* por la británica ELITE. Una versión para ***SPECTRUM*** excepcional (pobre gráficamente pero increíblemente adictiva) casi tan buena como la de ***COMMODORE 64***, mientras que la de ***AMSTRAD CPC*** era bastante mala, aunque eso sí, con mucho colorido. ***NES***, de la mano de CAPCOM, contó con una de las mejores versiones, junto a la gran entrega de ***AMIGA***. GHOULS'N GHOSTS fue casi calcado en ***MEGA DRIVE*** y ***SUPER GRAFX***, especialmente esta última, mientras que en ***COMMODORE 64*** y ***SPECTRUM*** se optó por la diversión más que por la fidelidad con el original. ***AMSTRAD*** volvió a decepcionar, aunque era algo más divertido, con un *scroll* «a pantallazos» realmente triste. La gran sorpresa en este sentido nos la daba la versión para ***MASTER SYSTEM***, con una adaptación muy fiel y, sobre todo, realmente adictiva. ***AMIGA*** y ***ATARI ST*** tuvieron que conformarse con adaptaciones discretas.





*De nuevo fue **NES** la consola que contó con la mejor adaptación de GHOSTS'N GOBLINS. Después le seguían los ordenadores de 8 bits, **COMMODORE 64** y **SPECTRUM**, por este orden.*

Super Ghouls'n Ghosts





¿Tercera parte? Bueno, podría ser, aunque optamos por pensar que está versión de GHOULS'N GHOSTS para *SUPER NINTENDO* fue una «libre adaptación». Contenía casi todos los elementos del original, aunque el mapeado no tenía prácticamente nada que ver. Si no pudiste jugar con él, CAPCOM GENERATION para *PLAYSTATION* te dará la oportunidad.



Pocas cosillas han aparecido desde el último SALA DE MAQUINAS. De las noticias que nos llegan, sólo parece interesante la creación de un *driver* para RENEGADE, un *beat'em-up* de TECHNOS que causó furor y que muchos recordarán. Por el momento no es jugable, pero ya existen capturas en Internet que muestran las evoluciones del mentado *driver*.

Solomon's Key. Esto sí que es una buena noticia, y es que son muchos los fanáticos de este juego que estaban esperando poder disfrutarlo en sus ordenadores. El jueguecito, que data de 1986 y que fue programado por TECMO, ejercita la mente además de los buenos reflejos, y estará disponible en la próxima *beta* de MAME. Sé de alguno que no va a soltar el juego hasta que se lo fulmine.



¿Neo Geo en Mame? Pues parece que sí, que el *driver* para la placa de SNK va viento en popa y que ya emula perfectamente más de una decena de juegos. El problema es que va realmente lento, por lo que habrá que ejecutarlo sobre un equipo especialmente potente. Por cierto, para los fanáticos del fútbol enhorabuena, ya que el famoso TEHKAN WORLD CUP, el curioso simulador de este deporte en perspectiva cenital, también está preparado para entrar en la próxima *beta*.





Rolling Thunder de Namco en breve.

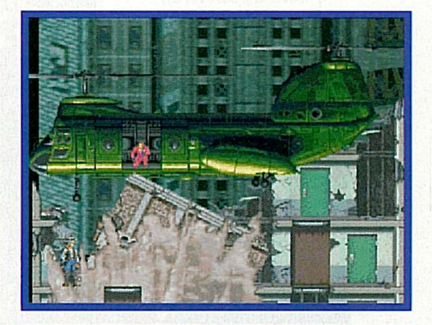
Aunque lleva ya algún tiempo gestándose, lo cierto es que hasta ahora no nos habíamos tomado muy en serio las noticias que nos llegaban. Pero parece que sí, que por fin será cargado en breve el emulador de ROLLING THUNDER, la excelente coin-op que NAMCO programó en el año 1986. Aún quedan cosillas por hacer antes de que su programador lo ponga a disposición de los propietarios de la coin-op, pero ya existen rumores que afirman que la creación de un driver de este juego para el multiemulador MAME será una realidad próximamente. De cualquier modo, os tendremos bien informados.





Nueva versión de Raine.

Uno de los mejores emuladores actualmente disponibles, RAINE, ha incluido nueve juegos en su nueva versión: Bonze Adventure, Double Dragon III, Elevator Action II, Ninja Warriors, Operation Wolf, Puzzle Bobble 2, Space Gun, Terra Cresta y Twin Qix. Además de sonido preliminar en algunos de los juegos, también ofrece soporte para ratón con mirilla en la pantalla, especialmente interesante en juegos como OPERATION WOLF y OPERATION THUNDERBOLT (disponible este último desde la anterior versión).







Coordinado por **NEMESIS**

Considerado como el juego de *PC-FX* más difícil de conseguir en la actualidad, Kishin Doji Zenki: Vajura Fight es toda una rareza de impresionantes gráficos y demoledora jugabilidad. Os contamos los defectos y virtudes de este incunable *Made In* HUDSON SOFT, basado en una de las series de *anime* de mayor popularidad entre los telespectadores nipones.











Inasequible al desaliento, Chiaki «la Tragasables» se dispone a liquidar a otro zombie de la única forma posible: el agotamiento.







Zenki en SFC

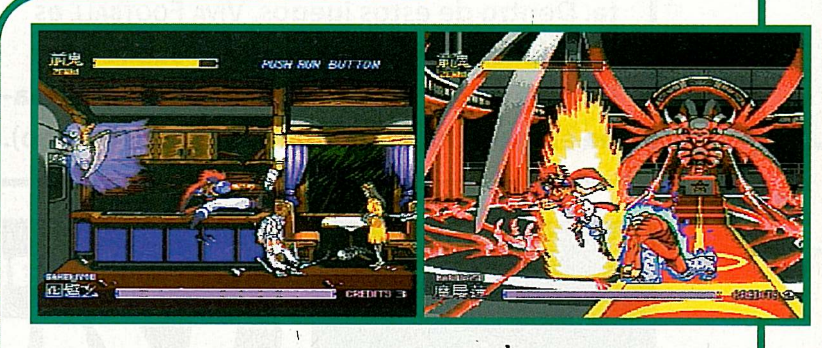
El mismo año en que vio la luz Kishin Doji Zenki: Vajura Fight de *PC-FX*, HUDSON SOFT lanzó al mercado japonés un juego de *Super Famicom* protagonizado por este peculiar demonio de pelo rojo. Su mecánica se asemeja bastante a la de los Yu Yu Hakusho de NAMCO, o el Battle Heat de *PC-FX* de la propia HUDSON. Muy bonito a nivel gráfico, pero muy cortito en lo que concierne a la jugabilidad.

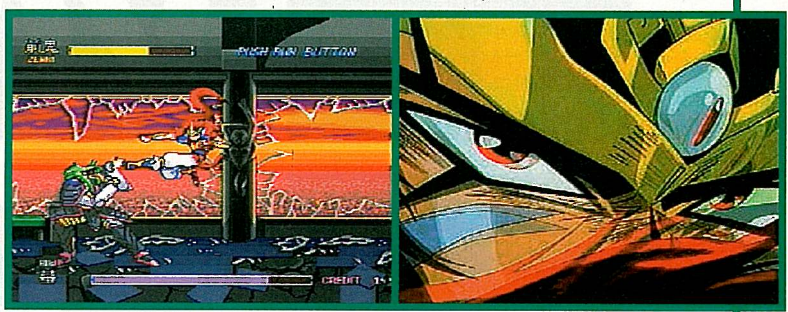


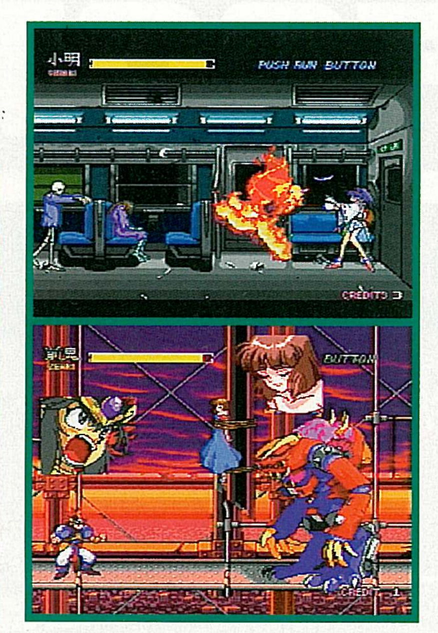


El Dúo Dinámico. Chiaki Ozuno y Zenki forman una pareja demoledora en su lucha contra las fuerzas del mal. La única pega es que para alcanzar su plenitud física, Zenki (que en su estado normal adopta la forma de Chibi-Zenki, un niño bastante feo) debe conseguir en cada nivel del juego el brazalete mágico de Chiaki. Tras la invocación de ésta, el cuerpo de Zenki aumentará de tamaño hasta convertirse en un bigardo de grandes proporciones, con sus propias llaves y golpes especiales. Por lo tanto, este VAJURA FIGHT, reúne no a dos, sino a tres personajes diferentes.

PC FX







De entre las innumerables adaptaciones de *manga* y *anime* de que disfrutó la desafortunada ***PC-FX*** (AH! MY GODDESS, TENCHI MUYO! o FAR EAST OF EDEN…), la mejor a nivel gráfico y más jugable de todas fue sin duda **ZENKI**. Lanzado al mercado japonés un 22 de Diciembre de 1995, **KISHIN DOJI ZENKI: VAJURA FIGHT** era un sensacional *beat´em-up* en la línea de NINJA WARRIORS, en el que por una vez HUDSON SOFT hizo pleno uso del colosal potencial técnico de la máquina de 32 *bits* de NEC. En tanto la mayoría (por no decir la totalidad) de los títulos de ***PC-FX*** basaban todo el peso del juego en las secuencias de animación, **ZENKI** era jugable, divertido… diferente. A través de sus diferentes fases, tanto uno como dos jugadores podían asistir asombrados a un dantesco desfile de *Final Bosses*, de impecable factura técnica y tamaño desmesurado. Por ello, y dada la enorme escasez de *arcades* para ***PC-FX*** (cinco mal contados dentro de un catálogo de 62 títulos, entre *RPGs* y aventuras picantes) no es de extrañar que **ZENKI** sea hoy por hoy el juego más difícil de encontrar (tanto en Occidente como en su **Japón** natal) de todos los creados para este sistema doméstico. **KISHIN DOJI ZENKI: VAJURA FIGHT** es la adaptación de una serie de TV de bastante éxito en **Japón**, aunque no muy conocida en **Europa**. No así en **EE. UU.**, donde vio la luz a través del mercado del vídeo, en seis entregas obra de SOFTWARE SCULPTORS. La serie narraba las aventuras de la última descendiente de la maga Ozunu, Chiaki, y un demonio a servicio de la familia, el poderoso Zenki. Aquellos sesudos estudiosos del manga que conozcan la serie podrán reconocer en el juego a numerosos personajes extraídos de ella como Soma Miki, Saki-obaasan o Inugami. Si tenéis más curiosidad sobre esta serie, no dudéis en consultar **Internet**. La Red está repleta de páginas sobre Zenki (algunas incluso en castellano).

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT



Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Cuando los últimos ecos del mundial de fútbol se están apagando (afortunadamente también los de la penosa actuación de la selección), empiezan a ver la luz algunos lanzamientos centrados en este evento deportivo que, por diversas razones, no llegaron puntuales a la cita mundialista. Dentro de estos juegos, VIVA FOOTBALL es uno de los que apunta mejores cualidades. Cambiemos la historia y convirtamos a España en ganadora (aunque sea en videojuego).





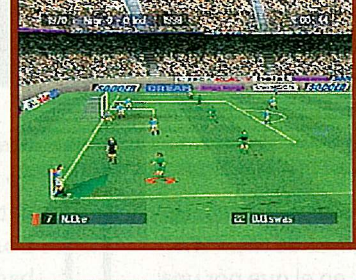




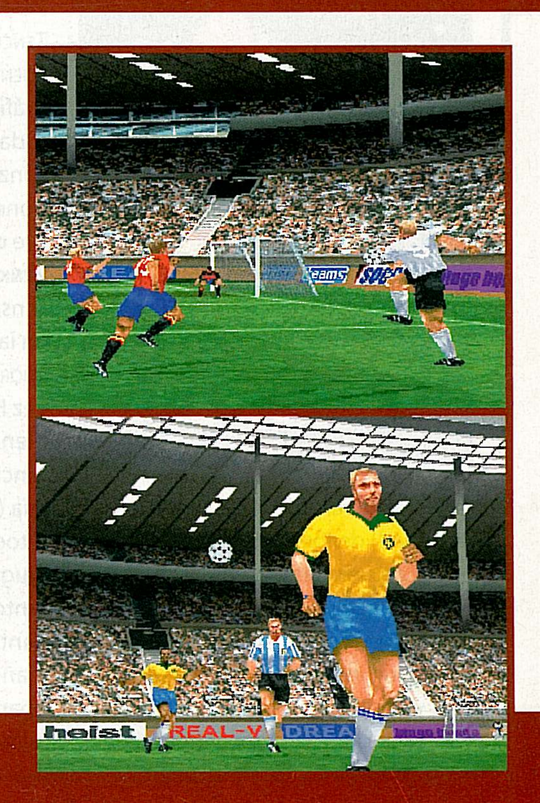
PlayStation

VIVA FOOT









Aunque el juego aún no está completamente terminado, el apartado gráfico apunta un gran nivel, tanto en la variedad de cámaras, como en la calidad de las imágenes ofrecidas.

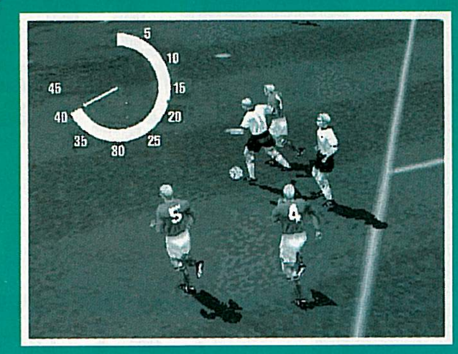
La fiebre del mundial ya ha quedado atrás, y sin embargo siguen apareciendo juegos relacionados con la última Copa del Mundo. VIRGIN es una de las compañías que, después de haber anunciado **Viva Football**, aún tiene pendiente el lanzamiento de este título. Con el mismo pretende cubrir uno de los géneros en los que no ha tenido demasiada suerte, ya que ni European Club Soccer (*Mega Drive*), ni el más reciente 4–4–2 (*PlayStation*) lograron un gran resultado. Para esta ocasión, parece que han decidido tirar la casa por la ventana, ofreciendo una gran cantidad de innovaciones destinadas a ofrecer la posibilidad de rememorar el pasado mundialista. Entre los aspectos incluidos destaca la inclusión de los jugadores reales que integraron las distintas selecciones nacionales desde el mundial de 1958. Así, puede disfrutarse de las grandes estrellas del pasado futbolístico (como **Pelé** o **Maradona**), pero también recordar alineaciones formadas por jugadores no tan conocidos.

A modo de ejemplo sólo mencionar que en la selección española de 1978 además de los célebres **Pirri**, **Cardeñosa**, **Juanito** o **Rubén Cano**, también están presentes jugadores como el entonces rayista **Guzmán**. Por otra parte, VIRGIN quiere dotar al juego de los aspectos visual y sonoros de cada época, ofreciendo sonidos e imágenes de acuerdo con la fecha en la que se produce cada partido. En lo que se refiere al juego sobre el césped, la *beta* a la que ha tenido acceso esta redacción no estaba aún terminada, aunque deja entrever algunos detalles de gran calidad en las cuatro cámaras incluidas y en las magníficas repeticiones. Si el proceso de elaboración del juego sigue su curso normal, es muy posible que **Viva Football** se convierta en un juego competitivo en cuanto a jugabilidad, a lo que habrá que añadir el atractivo que tiene el guiño a la historia para los grandes aficionados al deporte rey dentro de los videojuegos.

SUPER Information

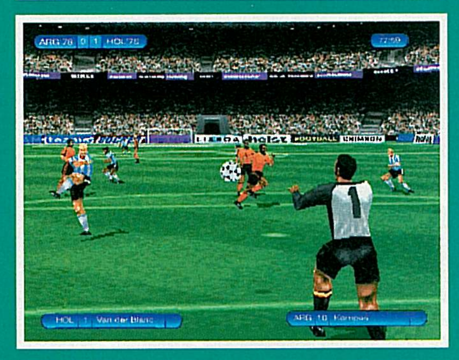
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	VIRGIN INT. ENT.

BALL





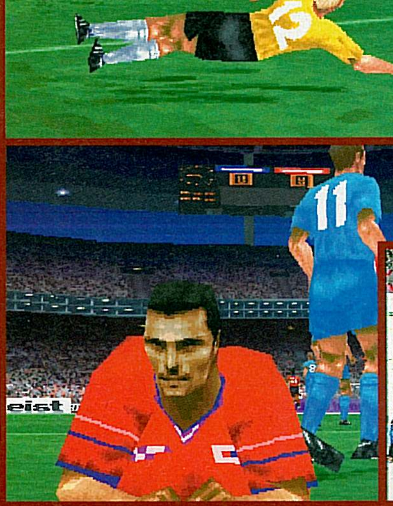
*VIRGIN presenta, como uno de los puntos fuertes del juego, la adaptación de los efectos visuales y sonoros a la fecha en la que se celebra cada mundial. Esta opción está presente en la versión de **PC**, pero aún no está disponible en la beta de **PSX**.*





Emotivo viaje en el tiempo

El aspecto más destacado de Viva Football es la posibilidad de viajar en el tiempo, reviviendo partidos que marcaron una época dentro de la historia mundialista. Para ello se recogen a los jugadores reales de las principales selecciones del mundo, incluyendo los componentes que integraron los combinados nacionales en la fecha de celebración de los mundiales. El juego incluye tanto las selecciones clasificadas para la fase final de cada mundial, así como los equipos que participaron en las eliminatorias previas, aunque no lograran su clasificación. De esta forma están presentes grandes jugadores que, por diversas circunstancias, no han participado en un Campeonato del Mundo de Fútbol.



La gran cantidad de estrellas recogidas en este compacto están reflejadas reproduciendo sus rasgos y características físicas. Gracias a esta circunstancia es posible identificar a los distintos jugadores sin ningún esfuerzo dentro del campo.



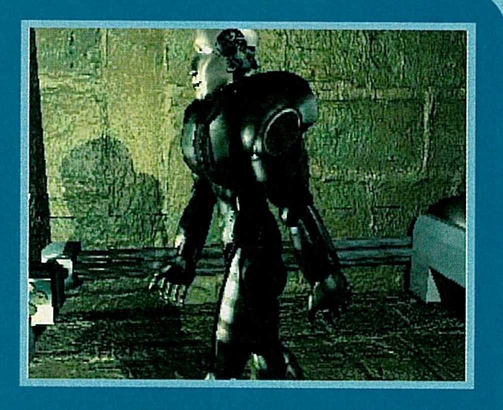






Coordinado por **THE PUNISHER**

Dicen que todo lo bueno acaba, y esta sección, tras muchos números, llega a su fin. Desde aquí hemos intentado informaros de todo lo que acontece en el mundo «amiguero», y sólo si con vuestras cartas así lo demandáis, volveremos a incluir esta sección en la revista. Escribidnos.



Golem, un juego sorprendente

Por fin parece que la salida de este juego está cerca, ya que han firmado con una compañía inglesa su distribución. Los creadores de GOLEM han descrito este juego como una mezcla de DRAGON´S LAIR y MYST, con unos gráficos que quitan el hipo. Este juego será el primero en utilizar la tecnología POWER MOVIE, creada por UNDERGROUND SOFTWARE, los programadores del juego. Esta técnica que estrenará el juego, está destinada a utilizarse para la reproduccion de imagenes y sonido, y será el equivalente al QUIKTIME de APPLE en *AMIGA*. Si queréis ver este juego en acción o por lo menos su *intro*, no teneis más que encontrar la AMIGA FORMAT del mes pasado, número en el que podréis disfrutar de la *intro* de este espectacular e impresionante juego hecho por programadores italianos.



AVALANCHA DE GRANDES JUEGOS PARA LAS NAVIDADES

Prestad mucha atención a las pantallas de estos dos juegos, porque seguro que oiremos hablar mucho de ellos. El primero de ellos, DOUBLE FATE, es un *beat´em-up* al estilo MORTAL KOMBAT pero sin digitalizaciones. Sus programadores han prometido que nos hará olvidar a todo lo que hemos visto hasta ahora. El segundo, GOLDRAKE, es una aventura interactiva que tiene a Goldorak, el famoso manga de **Go Nagai**, como protagonista. Este juego combinará fases de *shoot´em-up* en tres dimensiones con otras de distintos estilos, intercalando entre cada fase escenas de la serie de dibujos con una calidad de vídeo más que sorprendente.



EL SURVIVAL HORROR DE CAPCOM MUY PRONTO EN AMIGA

Este mes hemos conseguido lo más sorprendente desde que iniciamos esta sección: la *demo* de la versión de ***AMIGA*** de RESIDENT EVIL, que está programando un equipo llamado MAGIC RABBIT. Esta versión, como es lógico, no tiene el permiso de CAPCOM, pero eso no quiere decir nada, ya que si recordáis con QUAKE paso algo similar, y después de que se viera que el juego era posible en ***AMIGA***, se compró la licencia a ID SOFTWARE. De momento se pueden hacer muy pocas cosas, tan sólo pasear por la casa y ver un par de escenas. La *demo* está en **Internet** en http://www.geocities.com/timesquare/arena/1955.

VIRTUAL GRAND PRIX, SIENTE LA VELOCIDAD CON TU AMIGA

Si recordáis, hace muchos meses vimos las imágenes de un juego de coches llamado ALIEN F1 que tenia una pinta impresionante. Por fin este juego ha encontrado distribuidor y estará en la calle en Septiembre de este año. Los gráficos tienen todos texturas y mucho detalle y aunque parezca mentira, será jugable incluso con un procesador *68030* con el que irá a la nada despreciable velocidad de 17 *frames*. El juego incluirá diferentes cámaras y puntos de vista para facilitar nos nuestra visión. **VIRTUAL GP** es completamente multitarea y necesitará un mínimo de cuatro *megas* de RAM para poder jugar con él.



EL CLASICO






Los detallados gráficos de BATTLE SQUADRON nos recordaban a muchas recreativas que habíamos visto por aquel entonces. No en vano sus programadores crearían después TURRICAN.

Battle Squadron, la revolución de los Shoot´em-up de Amiga

Antes de constituir FACTOR 5, los programadores de TURRICAN nos brindaron la posibilidad de disfrutar de algunos impresionantes *shoot´em-up*. KATAKIS, HYBRIS y BATTLE SQUADRON fueron tres de los mejores del género, y el que nos ocupa incluso tuvo una versión para *MEGA DRIVE* distribuida por EA. Sus gráficos parecían estar sacados de la mejor de las recreativas, y su jugabilidad era magistral. La posibilidad de conectar dos mandos para jugar con otra persona hacía que aún fuera más divertido. Completaba este fenomenal juego una de las mejores bandas sonoras que jamás se escucharon en *AMIGA*, que hoy en día aún sorprende y que perdió mucho al pasarla a consola.

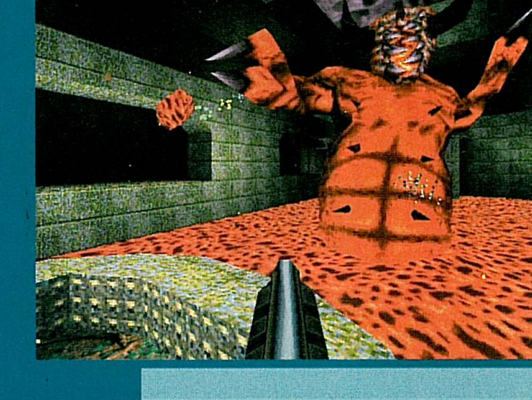



LAMBDA CAMBIA DE DISTRIBUIDORA Y DE CARACTERISTICAS

Parece que la llegada de LAMBDA está cada vez más cerca. Despues de firmar la distribución con EPIC, sus programadores están a punto de terminar el *engine*, y muy pronto empezarán a preocuparse del resto del juego, que pretende pornerse al nivel de WING COMMANDER PROPHECY. Por desgracia han aumentado las características mínimas para que podáis tener este *arcade* en vuestro ordenador, ya que necesitaréis de una *FPU* para poder jugar. Si no falla nada, los programadores esperan tenerlo listo para Navidad.

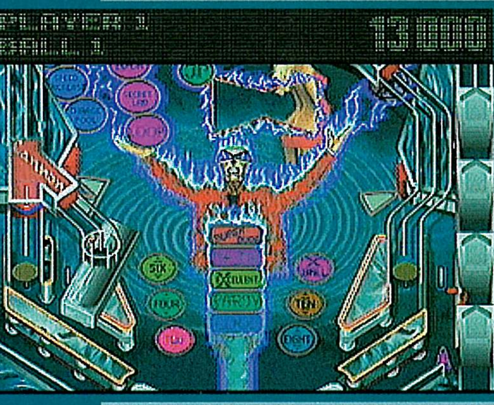
NOVEDADES

Extensiones para Quake



Coincidiendo con el lanzamiento del esperado QUAKE, ALIVE MEDIASOFT ha lanzado una serie de extensiones para utilizar con el juego original. MALICE es una de las más destacadas, ya que supone un juego nuevo, con armamento y personajes inéditos.

Pinball Brain Damage



Parte de los programadores de PINBALL FANTASIES han participado en la creación de este divertido *pinball* cuyo único defecto es no contar más que con dos tableros. Por lo demás PBD demuestra lo buenos que suelen ser todos los *pinball* que se hacen para *AMIGA*.

LA UTILIDAD

Cuando todo el mundo habla de la nueva versión del WORKBENCH, GPS SOFTWARE prepara la nueva versión de su DIRECTORY OPUS, que ofrecerá una integración completa con Internet y mejorará su aspecto gráfico para hacerlo compatible con los NEW ICONS 4. Septiembre es la fecha anunciada para esta nueva versión, y *AMIGA* prepara también el WORKBENCH para el mismo mes. El WORKBENCH 4.5 será, según sus creadores, un paso intermedio entre el 3.1 y el 5, y soportará *POWER PC*.



Este mes como despedida os traemos uno de los *shoot´em-up* más impresionantes que hemos visto hasta la fecha. Se trata de GENETIC SPECIES, y aunque os parezca increíble, tambien es el más rapido de su género en *AMIGA*, y podrán disfrutar de él casi todos los poseedores de *AGA* y *CD-ROM*. Con juegos como éste, ¿quién necesita de los clásicos de *PC*?





Efectos Varios. **No contentos con rodear al juego de unas texturas de aupa, sus programadores han dotado a GENETIC SPECIES de un surtido de efectos de luz y transparencias que ya quisiera para ella la 32 *bits* de SEGA. Sólo hay que ver estas pantallas para notar el gran trabajo de los grafistas que han creado efectos como humo, fuego o niebla. Todo un lujo al que no estábamos acostumbrados.**



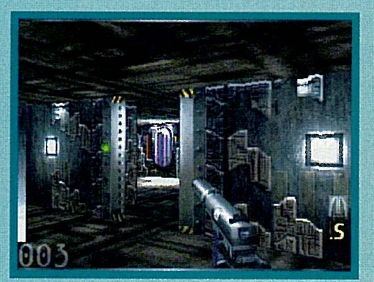




*Esta pantalla os da la pauta de la complejidad gráfica de este gran juego, muy por encima de lo que podemos ver en **PC** sin una aceleradora gráfica en 3D.*









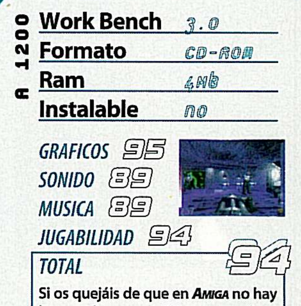
*Si sois poseedores de una tarjeta gráfica o un procesador superior al **68030** podréis disfrutar de gráficos en alta resolución con tanto detalle como en la foto.*

GENETIC SPECIES

La historia de GENETIC SPECIES empezó como la de la mayoría de los juegos de *AMIGA* en los últimos tiempos. Alguien programó una *demo* y la puso en circulación, y a partir de entonces se empezó a hablar de este juego como la alternativa a DOOM. Ha pasado tanto tiempo desde que vimos dicha *demo*, que incluso los *arcades* de ID están para *AMIGA*. Por suerte GENETIC SPECIES no tiene nada que ver con aquella *demo* en la que no podíamos ni matar a los enemigos. Lo primero que me llamó la atención de este juego es su velocidad. Es casi el unico producto de su estilo que funciona a las mil maravillas en un *68030* gracias a que está programado en *Assembler*. Además de la velocidad, sus programadores han incluido efectos nunca vistos en *AMIGA* que no hacen que el juego vaya lento. El secreto de esta velocidad, aparte de utilizar el lenguaje más rápido para ello, es que el mismo programa se autoconfigura nada más cargar para sacar todo el partido a nuestro ordenador, de manera que tengamos el procesador que tengamos siempre disfrutaremos de una velocidad impecable. El apartado sonoro también es bastante destacable. Dejando de un lado las músicas, que resultan más que correctas, nos encontraremos con unos magistrales efectos de sonido. Hace tan sólo unos meses, nadie habría dicho que un juego de estas características era posible en un *AMIGA*. Disfrutadlo si tenéis la oportunidad de ello.

A 1200

Work Bench	3.0
Formato	CD-ROM
Ram	4Mb
Instalable	no



GRAFICOS	95
SONIDO	89
MUSICA	89
JUGABILIDAD	94
TOTAL	94

Si os quejáis de que en *AMIGA* no hay buenos juegos en 3D, no se qué esperáis a conseguir éste, porque va a ser difícil que dispongáis de un título tan jugable, divertido, espectacular y rápido. Imprescindible para todos.



Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERA
SUPERJUEGOS
WINTER HEAT: SEGA INAUGURA SU OLIMPIADA
¡BOMBAZO SATURN! SONIC A YA ESTÁ AQUÍ
¡DESDE JAPON! X-MEN VS. STREET FIGHTER
LO IMPORTANTE ES GANAR
PLAYSTATION:
GHOST IN THE SHELL
WILD ARMS
SKULL MONKEYS
UN ACTION RPG CON MAGIA
ALUNDRA
PSYGNOSIS TRAE A EUROPA EL JUEGO QUE CAUTIVO A TODO JAPON
NOVEDADES GAME BOY
CASTLEVANIA LEGENDS • BUST A MOVE 2
LLEGA SPAWN
EL HEROE DE ULTRATUMBA
EL VIDEOJUEGO DE PLAYSTATION INSPIRADO EN EL FENOMENO QUE ARRASA EN US
DIDDY KONG RACING
REGALO SUPER TRUCOS
ESPECIAL CONCURSOS

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Cuando leáis estas líneas mientras tomáis el sol en la playa, probablemente el tío cachas que está tumbado en la toalla al lado de vosotros sea yo. Pero para que soportéis el sol, aquí tenéis el consultorio más refrescante del mundo mundial.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

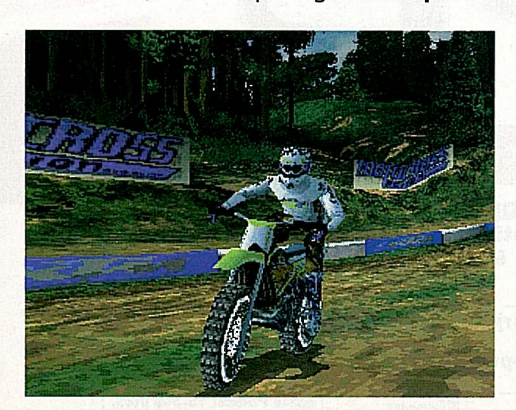


CONSULTAS PSX

Hola y felicidades. Aquí tenéis mis preguntas:
1) ¿Cuál es mejor ALUNDRA o WILD ARMS?
2) ¿Vendrá a **España** PARASITE EVE?
3) ¿Saldrá TOMB RAIDER III? ¿Cuándo?
4) ¿Saldrá el FINAL FANTASY V para ***PSX***?

Marcos Gómez Revuelta, La Penilla (Cantabria).

Gracias por todo:
1) ALUNDRA tiene más acción y puzzles, y WILD ARMS es más RPG. Ambos son colosales. A mí me van más los *action-RPG*, por lo tanto me decantaría por ALUNDRA, pero si prefieres los juegos tipo FINAL FANTASY VII, WILD ARMS te encantará.
2) En **España** no está confirmado aún. Yo creo que sí que saldrá.
3) Se espera para final de año.
4) En **Japón** se ha convertido a ***PSX*** (el original era de ***SNES***). No creo que llegue a **Europa**.



COCHES Y DISPAROS

Tengo una *PLAYSTATION* y me gustaría que me ayudaras:
1) ¿Qué juego es mejor, DUKE NUKEM 3D o GOLDENEYE?
2) ¿Qué juego de conducción me recomiendas?

Juan Luis García Lozano, Murcia.

Vamos a ver...
1) GOLDENEYE es el mejor en su género. Te recuerdo que no está en ***PSX***.
2) Sin duda, ahora mismo, GRAN TURISMO y COLIN MCRAE RALLY.

ALUNDRA AL PODER

Hola. Sé que como yo eres un fanático del ZELDA, y al leer la *review* de ALUNDRA, se me ha abierto el apetito.
1) ¿Es cierto que son muy similares? ¿Es igual de largo? ¿La mecánica de juego es la misma?
2) ¿Es mejor que FINAL FANTASY VII?

Manuel Salmón Verduras, Asturias.

Los fanáticos de ZELDA estamos de enhorabuena. Creo que tengo buenas noticias:
1) Son clavaditos... Mismo tipo de puzzles, mismas armas, secretos... Hasta el personaje se parece.
2) Si no te van las batallas por puntos, sí.

UN POCO DESPISTADOS

Tenemos algunas dudas:
1) ¿MOTO RACER 2 o ROAD RASH 3D? ¿Por qué?
2) ¿En COLIN MCRAE hay que sacarse el carné?
3) ¿Este último es tan real como GRAN TURISMO?
4) Diferencias entre BANJO KAZOOIE y COMMAND AND CONQUER.

Oriol y Albert, Sant Boi de Llobregat.

Curiosa alguna pregunta:
1) No he visto la versión final de MOTO RACER 2, pero por las pantallas que puedes observar en esta revista, parece que va a ser sensacional. De todas formas, ten en cuenta que tienen un es-

TERMOMETRO

CALIENTE

ALUNDRA, que por el número de preguntas vuestras, os ha encantado.

TEMPLADO

El genial BANJO KAZOOEI, que ha retrasado su fecha de salida... una vez más.

FRIO

Tener que elegir entre GRAN TURISMO y COLIN MCRAE RALLY. Si puedes, los dos.

ME GUSTA EL FUTBOL

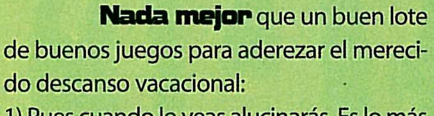
Hola Scope. Me gustaría acompañar mi retiro veraniego con unos cuántos juegos que me gustaría ayudes a seleccionar:

1) Tengo un gratísimo recuerdo del ISS PRO de KONAMI. ¿Sigue en la misma línea su sucesor? ¿Tiene editor de jugadores?

2) Tengo una pistola *Predator*. ¿Podré jugar con el POINT BLANK? ¿Si no es así, como creo que pasa, por qué no hacen los juegos compatibles con todas las pistolas?

3) ¿Qué hay de ABE´S EXODUS?

«Retarzán», Madrid.



Nada mejor que un buen lote de buenos juegos para aderezar el merecido descanso vacacional:

1) Pues cuando lo veas alucinarás. Es lo más jugable que te puedas echar a la cara. Sí, tiene un sencillo editor de jugadores.

2) Efectivamente, no podrás jugar a no ser que te compres la pistola de Namco. De todas formas supongo que la gente de SONY te ofrecerá un pack a buen precio. Supongo que la incompatibilidad se deberá a razones mercantilistas, es decir, para que nadie obtenga beneficio de sus juegos..

3) El mes que viene te ofreceremos un completo reportaje sobre el juego.





BANJO KAZOOIE

Saludos a toda la revista:

1) Soy un fanático de MARIO 64... ¿BANJO KAZOOIE sigue en la misma línea o incorpora algún detalle novedoso? ¿Es igual de bueno?

2) ¿Es tan largo como MARIO 64? ¿Tiene secretos?

3) ¿Hay algún modo para dos jugadores?

Carlos Dracul Ruiz Pérez, Burgos

JUEGOS «ALEGRES»

Soy un poseedor de ***PLAYSTATION*** y ***SATURN***, y me molan los juegos japoneses «subiditos de tono»:

1) Por lo que he visto en la sección MADE IN JAPAN, la mayoría de esos juegos salen para ***SATURN***, ¿SONY impone algún tipo de censura?

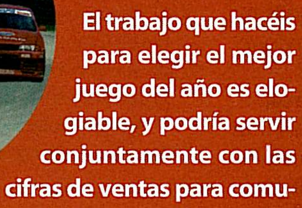
2) ¿Por qué no hay nadie que se moleste en traérnoslos? ¿Se sigue pensando que esto de los videojuegos es cosa de niños?

3) ¿Cuál es el juego más explícito de todos los que han salido para ***SATURN***?

Nano Gómez, La Coruña



CARTA DEL MES



El trabajo que hacéis para elegir el mejor juego del año es elogiable, y podría servir conjuntamente con las cifras de ventas para comunicar los gustos de los consumidores. Pero mi idea es la de realizar una encuesta sobre los juegos que compramos en la que pudiéramos destacar aspectos de los juegos para que sean cada vez mejores. ¿Sería muy difícil incluir una encuesta en los juegos nuevos o en las revistas del sector? Por poner un ejemplo, GRAN TURISMO es para mí el mejor juego de conducción, pero... ¿No hubiera sido mejor recibido en Europa con marcas como Ford, Volkswagen, etc... en vez de TVR, Aston Martin o Chevrolet que sólo tienen 3 modelos por marca? Este juego hubiera sido lo máximo si en vez da volar paralelo a la carretera cuando das un volantazo a 380 kilómetros por hora, diéramos vueltas de campana, o si se hubiera incluido incluido el efecto de los golpes sobre las carrocerías (tipo TOCA TOURING CAR). Seguro que mucha gente tiene originales ideas que aportar, pero... ¿Cómo comunicarlas?

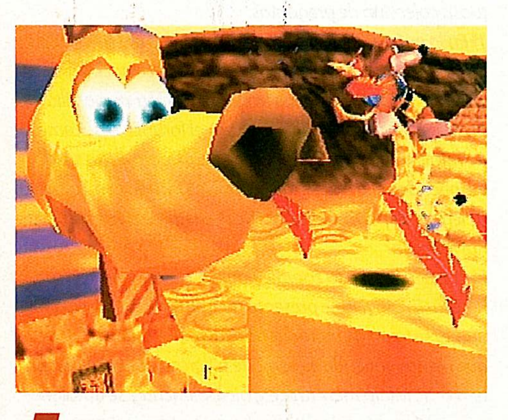
David Martínez Alvarez, Ribarroja (Valencia)

píritu de juego diferente. Si te va la acción, ROAD RASH 3D. Si te va el realismo de las motos de carretera y de cross, MOTO RACER 2.

2) No es necesario para jugar, pero viene bien para conocer el coche.

3) Tanto o más real. Es un auténtico vicio recortar tramo a tramo el mejor tiempo de los rallies.

4) Pues todas. No se parecen en nada de nada. Creo que te has equivocado de juegos. Son incomparables.



Sin duda todo un juegazo:

1) En BANJO KAZOOIE algunos movimientos no puedes efectuarlos hasta que, según vayas avanzando, un topo te los enseñe. Tiene la misma jugabilidad que MARIO 64, y además ha mejorado mucho todo lo que concierne al apartado gráfico. Osea, que es tan bueno como MARIO 64.

2) Aparentemente sí que es igual de largo. Tiene un montón de secretos ocultos por los 10 mundo de que consta.

3) No, ni falta que le hace.

Quizá te gustaría más alguna que otra revista que yo me sé que un videojuego...

1) Hay más de ***SATURN*** porque SEGA tiene incluso un sello independiente para juegos de ese tipo. De hecho, los que hay para ***PSX*** son mucho más comedidos. No es censura propiamente dicha, pero sí cierto control.

2 y 3) Porque aquí la mayoría de juegos de ese tipo van más a ***PC***. Personalmente prefiero que traigan uno de tantos juegos buenos que se han quedado que algo picante. CAN CAN BUNNY.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Solo no, con hamsters sí

Hola SUPERGOLFO. Me encuentro en medio de un examen (Teorías Cinematográficas) y soy tan chula que me pongo a escribirte a la vez que resuelvo excelentemente la situación. En realidad no me interesa preguntarte nada, pero a medida que me he ido sumergiendo en tu sucia red de insultos y depravaciones he ido descubriendo un nuevo y repulsivo mundo de erupciones... digo de emociones.

*No voy a convertirme, por suerte para ti, en una de esas pesadas que te escriben mes a mes (nunca entenderé a tus amantes... ni a los fans de **Leticia Sabater**, pero bueno), así que tranquilo. Espero que no tires mi dibujo al water, sino que lo publiques (tampoco dáselo de comer al florido capullo del «scopeto»). También espero que mis preguntas te molesten más que una plaga de langostas en tus «gayumbos (si es que llevas).*

1) ¿Cómo conseguiste tu coeficiente intelectual cero? ¿Hurgaste en el cerebro metiéndote lápices por la nariz o después de largas sesiones viendo a Los Chiripitifláuticos?

2) ¿Cómo te gustan más las mujeres (si es que te gustan): con vello, dentadura postiza o con bastón?

*3) ¿**Pamela Anderson** o **Dana International**? ¿La rana Gustavo o el Monstruo de las Galletas? ¿Oliver o Benji? ¿Barça o Madrid? ¿El cine o el teatro? ¿Leer o escribir?...*

4) Puntuación por mi primera misiva: a) Eres un genio, te cedo mi puesto b) Eres mi alma gemela c) Digna de un Oscar y d) A rellenar a tu gusto.

«The Battle Chaser» El Vendrell (Tarragona)

El mes pasado dije que no nos escribían muchas chicas y aquí tenemos al primer transexual-narrativo. Pero bueno, si te excita convertirte en mujer yo que tú le robaría el refajo al cadáver de tu bisabuela. Pero en fin, haré que me lo creo... Jo! tronca, ahora resulta que para hacer realidad tu sueño (ser estrella del cine porno en el subgénero de viejas con hamsters), necesitas estudiar algo. Me imagino que con lo de resolver la situación te referirás a que ya has conseguido encontrar al hamster. Cambiando de tema, tienes razón, esta red es depravada, llena de insultos y sucia. Pero mira, nosotros hacemos de esto un arte y, como siempre digo, antes de llamarte hija de tal o hija de cual, preferimos decirte que hueles peor que el piojo de un jabalí de Doñana o algo por el estilo. Somos necios y a mucha honra. Ah! Lo de que sí, que esta sección es sucia, es debido a cartas como la tuya. Debes recordarle a tu madre que para que se pegue el sobre basta con pasarle un poco la lengua, y no otras partes. Para despegarla tuve que utilizar un taladro. Por cierto, para erupciones tus granos, que cada vez que te pones a tomar el sol, parece que en tu cara se están haciendo unas palomitas. Tu dibujo era una bazofia. Si lo que quieres es al capullo del «Scopeto» mándale una foto y un crecepelo y será tuyo. No, no tengo a ninguno de tus padres en mis gayumbos, aunque lo han intentado:

1) Ya se que es obvia mi respuesta, pero prefiero meterme lápices por la nariz que señales de tráfico por el bul de Estambul. La última que utilizaste fue de esas azules grandotas de las autopista, y salió tan erosionada que ahora la han colocado en un Scalextric. Los «fláuticos» esos no son de mi época, abuela.

2) Con vello en su sitio correspondiente, la dentadura de oro y con bastón para atizarte.

3) **Pamela Anderson**. La Rana Gustavo. Oliver. El que más te fastidie. El cine. Que me lean y me escriban.

4) Lo de «a rellenar a tu gusto» ya se lo dijiste anoche al butanero. Te rellenaré pero manda foto antes.



GOLFOMENSAJES

Strujano. Eso de que te decepcionaré si no te publico me la pela. Guardo tu carta para el mes que viene, pero porque me gusta, no por tu chantaje emocional.

Grij & Der. Brillante... pero no sé, este mes se me han colado cartas peores. La guardo.

Zipi y Zape. Estos siete pecados capitales que me habéis enviado no están mal. Seguís la línea buena, pero os falta un poco de chispa.

Benito Camela. ¿No te cansas de hacer el ridículo? Macho, ya todo el mundo ha visto que eres un necio en grado 7. Descansa un poco y manda tus cartas a la hoja parroquial.

Children Of The Damned. Si mejoráis vuestra caligrafía y vuestro corrosivo humor, llegaréis muy lejos en esta sección.

Begoña Andrés Magdaleno. Me gusta y mucho **Santiago Segura** porque me recuerda a ti (jejejeje). No te pierdas en la playa.

Moonlight. La reproducción de mi jeta en la carta es alucinante. Envíame tu impresora y tu escáner por favor. ¡¡¡Mándame el dibujoooo!!!

Pablo Bellas López. Tu dibujo es muy chulo, pero este mes me he dedicado a poner algunos que tengo atrasados. Me lo guardo para futuras ocasiones.

Dark Prophet. Jamás dudaría de tu capacidad para arreglarlo todo (arréglame un cheque al portador por un kilo de tu parte). Dile a tu hermano que se atiborre de bromuro... o mejor no, que siga mandándome dibujos tan bestias. Espero que sea mayor de edad.

Gaiden. Sólo se aburre quien quiere. COBRA MISSION o KNIGHT OF XENTAR colmarán tu sed. Macho, puedes presumir de ser al único que he mandado un *e-mail*... y encima te quejas.

Y a los demás... Perdón por no tener espacio... y ahogaros en la playa a mi salud.

John Oteaguan Tomás, o «cómo querer ser mierda y no llegar a pedo»

Saludos. De nuevo te escribo a ti SUPER GOLFO, marsupial del futuro, a la sección más ácida de la revista, el temido y odiado INTERNECIO. Recargo y sigo disparando con mi fastuosa colección de preguntas:

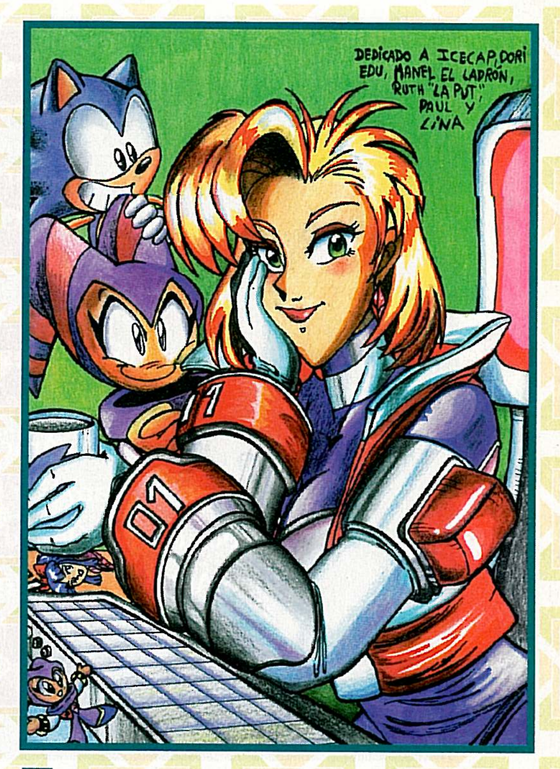
*1) En la entrega de premios a **Los Mejores del 97** «Te Scupe (a la cara)» se le ve muy moreno. ¿Qué se hace para sus adentros? ¿Quizá se aplica la famosa loción «Buyastilla, de mierda hasta la coronilla», o es por el forúnculo de tamaño familiar, pero sin aire acondicionado, que le ha salido después de ver a Isabel «gemidos» retozando con Tordy y su legión de perros humanofílicos en una especie de bacanal romana?*

2) Por cierto, cuánto zombie había en la presentación de RESIDENT EVIL 2. ¿No se presentó ningún ser humano aunque su sistema de reproducción fuera por esporas? Y lo que menos entiendo es cómo te pillaron robándole la cartera a «R. Minipimer» (trocea, pica, plancha y se autolesiona para los más exigentes y viciosos), el rompebragueros del futuro sin duda.

Laura Pérez Seguer, con el magistral virtuosismo que acompaña a sus dibujos, nos muestra su particular visión de FULL MONTY aplicada al mundo de los *beat´em-up* de lucha *Made In SNK*. El mes que viene os enseñaré un dibujo parecido inspirado en los personajes que pululan por la redacción.



Un «tronco» de Toledo, cuyo nombre he extraviado (acostúmbrate a ponerlo también en el anverso del sobre, melón), nos envía este violento dibujo, bastante cutre de calidad, pero cuyo argumento es, cuando menos, interesante. Destaca por la flamante representación del arpón nasal de NEMESIS, la trompeta humana.



Eva Richarte Prieto, una de nuestras lectoras más veteranas (acordaros de sus dibujos en la extinta MEGA SEGA), nos recuerda que sus dotes como grafista siguen tan desbordantes como siempre. También me manda una lista de los juegos que tiene, y os aseguro que serían la envidia de muchos de vosotros.

3) «Nemetitis» (inflamación de los orificios anales), ¿es lo que sufre tu compañe... perdón, tu animal de compañía, o es que lo usaron de saco para la sesión de Motion Capture de TEKKEN 3?

4) Muy bueno el cambio de nombre artístico de «De Pedorreter» que ahora, si no me equivoco, es «Trofu», y al parecer tiene éxito (el nombre y la apariencia del sujeto es usado como base para un nuevo juguete para adultos «Trofu, la ladilla babosilla, te desencorcha cuando te pilla. Si ya lo decía él, «el secreto está en mi masa».

P.D. Saludos a los de siempre y, por supuesto, a la redacción de ***SUPER JUEGOS****.*

Javier Fernández Méndez, Oviedo (Asturias)

Anda que vaya mes que llevo. Después del transexual ahora me toca uno de esos que se pasan de listo y que se cree el más duro, original e imaginativo. Pero como para hacer el ridículo siempre hay alguien pues ahora le ha tocado a JFM, el pedete que se cree mierdecilla. Empiezo. Para marsupial la foca de tu novia, que cada vez que vais al aeropuerto te detienen por contrabando de especies protegidas.

1) No es que esté moreno, es que es así. Su tercer apellido es Heredia y, no sabemos por qué, domina perfectamente el búlgaro. Lo de la loción fue un invento de tu padre, que pensó que tu sudor anal (de ahí lo de buya) podría servir para fumigar establos. Lo del forúnculo, además de no tener gracia y sobre todo sentido (como el resto de tus juegos de palabras), lo debes saber tú mejor, de tanto que lo saboreas.

2) Si la pregunta anterior ya daba un poco de verguenza ajena, ésta se lleva el premio. Lo de «Te Scupe a la cara» tiene cierta gracia pero lo de «R. Minipimer» no sé por donde tomarlo. Quizá desde que te quedaste estreñido y solucionaron tu problema con dicho artilugio quedaste marcado. Ahora giñas confeti.

3 y 4) De estas preguntas sólo destaco lo del «secreto está en mi masa»... El resto es como una valeriana.

El pelmazo baboso del PC

El PC=KK, ¡jajajajajajaja! ¿Eso ha sido un chiste o una broma que vosotros hacéis sin gracia? Tengo un comentario sobre los juegos piratas. Si los creadores de juegos se alimentan de ellos, los piratas hacen lo mismo y estoy a favor. Si ***PSX*** *se estropea con juegos piratas, yo digo que es una auténtica estafa su compra, porque al* ***PC*** *no le pasaría eso. Os pongo las dos letras* ***PC*** *en grande para que apreciéis lo bueno y lo mejor. Mientras el* ***PC*** *no desaparece las consolas tienen un promedio de existencia de 4 años. ¿Dónde irá* ***PLAYSTATION*** *en el año 2000?*

Daniel Sánchez García, Hospitalet (Barcelona)

Seguramente cuando hayáis leído la carta de este cretino pensaréis que está así porque no ha habido espacio y ha tenido que ser recortada. Pues sí, la he recortado, pero os aseguro que el resto es igual de deslabazado y absurdo. Además de incontables faltas de ortografía (pero de las graves, como escribir «a sido» sin hache y así). En fin, voy a machacarlo con gusto.

Mira imbécil, si eres de los bastardos que pagan a capullos que no han hecho nada para traerte un juego, ni para traducirlo ni doblarlo, ni para que tengas un manual completo ni para que te lleguen sus segundas partes... allá tú. Luego no te quejes de que tal juego no aparezca (sea consola o **PC**) ni nada por el estilo. Quéjate al pirata, seguro que te lo programará para ti. Pero si dices que el **PC** es lo mejor porque no sufre con cosas piratas, es que eres retrasado mental y adelantado anal (piensas con el *bul*). Eso sí, donde rizas el rizo de la estupidez es en lo de los 4 años... Mira «batracioporculizaratas», con lo que te gastas en esos 4 años actualizando tu **PC**, te compras 6 consolas. Eso sí, me alegro que los babosos «sorbecostras propiratas» como tú estén en el mundo del **PC** y no en el de las consolas. Has vuelto a hacer el ridículo. Pringao.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO NEED FOR SPEED 3

Los agraciados ganadores con 1 juego Need For Speed 3 son:

J. Francisco Salazar Morales (ALMERIA)
Marc Coll Calleja (BARCELONA)
Juan José Avilés de Vargas (CADIZ)
Felipe Pérez Agustín (MADRID)
Héctor Riesco del Arbol (LEON)
Luis Adánez Mateos (MADRID)
Juan Aroco Muñoz (TOLEDO)
Domingo Manzano Delgado (BADAJOZ)
Alberto González Abietar (BARCELONA)
Juan Antonio Peris Romero (CASTELLON)
David Villaverde Maté (VALLADOLID)
Aarón García López-Lago (ASTURIAS)
Fco. José Rubio Casas (VALENCIA)
Sergio Lopera Robles (BARCELONA)
Juan Manuel Galeano Pérez (CACERES)
David Muñoz Leon (MALAGA)
Ernesto Manuel Sánchez Barra (CACERES)
Javier Calvo Gilmartín (MADRID)
David Molina López (MURCIA)
Carlos Maqueira Paredes (PONTEVEDRA)
Iván Bravo Diego (MADRID)
José Manuel Calvo (BILBAO)
Conrado Bustillo Martínez (BURGOS)
Antonio Vega Pérez (LUGO)
Juan Ramón San Ceitegui (ZARAGOZA)

GANADORES CONCURSO RESIDENT EVIL

Los afortunados ganadores de 1 Resident Evil 2, 1 Resident Evil D. C., 1 Resident Evil Pad y 1 camiseta han sido:

Jaime Alonso Conde (PONTEVEDRA)
Luis Miguel Diz Pereiras (LA CORUÑA)
Fernando Martínez-Pinna (ALICANTE)
Pablo Sánchez Paredes (MURCIA)
David Solana Moragues (TARRAGONA)
Javier Collado Sánchez (GERONA)
Hugo Blanco Fdez-Zúñiga (CADIZ)
Yoana Soliva Coronado (CUENCA)
David Sarabia Durán (ASTURIAS)
Pablo Martín Naranjo (MADRID)

Los agraciados con 1Resident Evil 2, 1 Resident Evil D. C. y 1 camiseta son los siguientes

Ricardo Flores López (ALBACETE)
Héctor Alvarez (ORENSE)
Mario Orfila López (ALMERIA)
Luis Vázquez Sáez (PALENCIA)
Luis Redondo Luque (MADRID)

Los ganadores de 1 Resident Evil 2 y 1 camiseta han sido:

Juan Lorenzo León Catena (BARCELONA)
Dimas Megías Carazo (GRANADA)
Amparo López Cano (JAEN)
Borja Galván Onandía (VIZCAYA)
Joaquim Moros Sotoca (TARRAGONA)
José Pablo Díaz Hidalgo (MALAGA)
Antonio José Jordán Osuna (CORDOBA)
Jon Brun Martínez (GUIPUZCOA)
Jacobo Pacheco Vázquez (CADIZ)
Fco. Javier Corrales Arenols (BARCELONA)

Los ganadores de 1 Resident Evil 2 son los siguientes:

Jorge Miguel Rodríguez (ASTURIAS)
Juan José González Cuadrado (ZAMORA)
Miguel Taltavuil Vela (VALENCIA)
Francisco Mesa Sequera (MADRID)
Iago Carmuega Díaz (LA CORUÑA)

GANADORES CONCURSO COPA DEL MUNDO

El ganador del primer premio ha sido:

Santos Bermejo Cortés (BARCELONA)

Los ganadores del 2º y 3er premio han sido:

José Gabriel Martínez Benlloch (VALENCIA)
José Manuel Pelegrina Belmonte (MADRID)

Los ganadores de 1 juego Copa del Mundo: Francia 98 han sido:

David Rubiano Osorio (GERONA)
Fernando Márquez Sánchez (BARCELONA)
Andrés Gaztelumendi Iglesias (GUIPUZCOA)
Fernando González Lomba (PONTEVEDRA)
Bruno González López (BURGOS)
Joseba Vaquero García (VIZCAYA)
Sebas Chico Soto (MURCIA)
Pablo López Oliver (LA CORUÑA)
Rocío Maldonado Gallego (MALAGA)
Pedro Fernández Serrano (MADRID)
Rafael Candela Capilla (ALICANTE)
Miguel Angel Moreno Lainez (VALENCIA)
Gonzalo Menéndez Sánchez (MADRID)
Adrián Mancheño Delgado (ASTURIAS)
Salvador García Hernández (VALENCIA)
Angel Montejo Arroyo (VALLADOLID)
Angela Mª Vara Rodríguez (TOLEDO)
Eduardo González Jaen (SEVILLA)
Jaime Dueñas Hernández (MADRID)
David Martínez Alcázar (BARCELONA)
Miguel Angel Cubero Sola (MALAGA)
Jesús Jiménez de Blas (AVILA)
José Mari Hualde Casimiro (NAVARRA)
Emilio José Delgado Algarra (HUELVA)
Gabriel Abellán Piñero (MURCIA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

CONSIGUE LAS 24 MEJORES PELICULAS DEL CINE ACTUAL. POR SOLO 795 PTAS MAS.

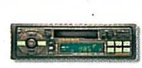




La mejor colección de películas jamás vista: CINE SERIE ORO. 24 obras magistrales del cine actual en 24 videos. Cada semana, un nuevo título por sólo 795 ptas. más. **• Seven • Algunos hombres buenos • Philadelphia • Leyendas de pasión • Rápida y mortal • Dos tontos muy tontos • Drácula • Don Juan de Marco • Máximo riesgo • Lobo • Misterioso asesinato en Manhattan • Algo para recordar • Frankenstein • Magnolias de acero • El rey pescador • Gerónimo • Despertares • Pensamientos mortales • Bugsy • Tensa espera • Un indio en París • Las cosas que nunca mueren • Te puede pasar a ti • Línea mortal.**

Colecciona el mejor cine y participa, además, en un sorteo de película. 1 Coche, 1 Scooter, 4 Autorradios, 5 Bicicletas y 2 Viajes. Sigue las bases de la promoción que aparecen en la revista y ¡gana!



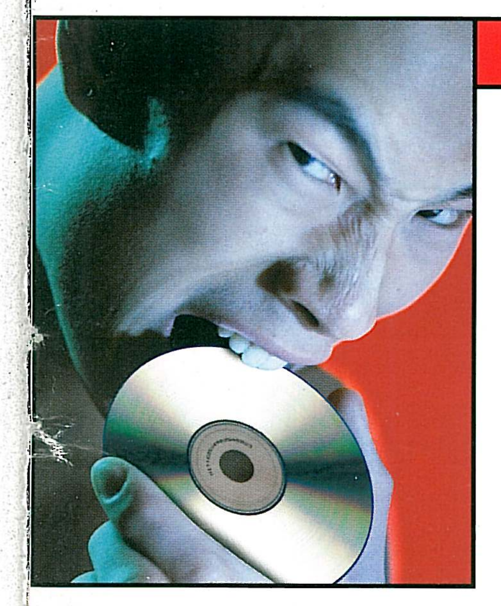




TOYOTA | PEUGEOT | ALPINE | BH | pullmantur

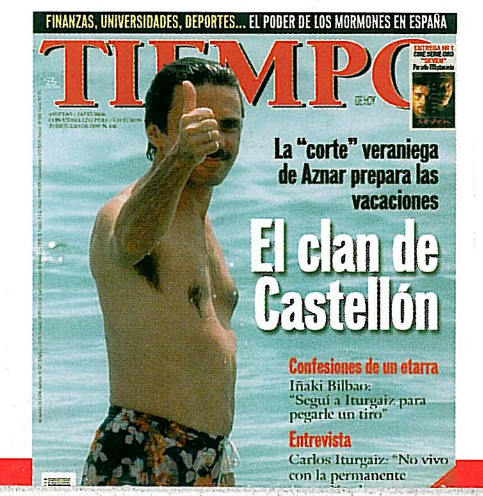
HINCALE
EL DIENTE A TIEMPO

Y LOS 10 JUEGOS MAS DIVERTIDOS PARA PC. GRATIS





La más divertida colección de juegos jamás reunida. 10 CD-ROM para medir tus fuerzas en todos los campos: deportivos, de aventuras, culturales... Y todos, **GRATIS**. Con TIEMPO.



Cada lunes en su kiosco

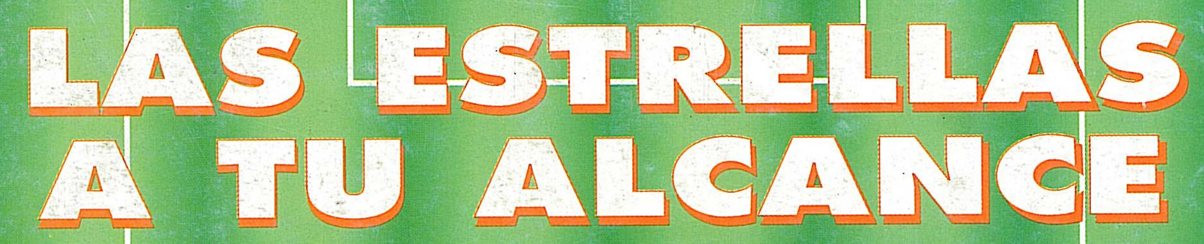
TIEMPO

Con la colaboración de:

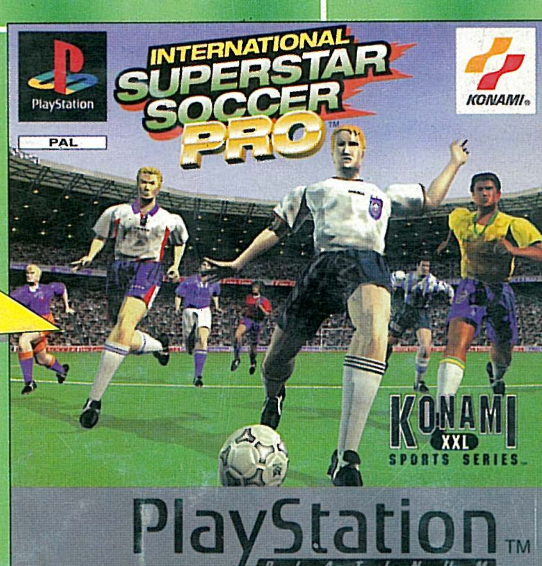


FABRICANTE DE PC'S Nº 1 DEL MUNDO.

La compañía editora se reserva el derecho a efectuar cambios en esta promoción.

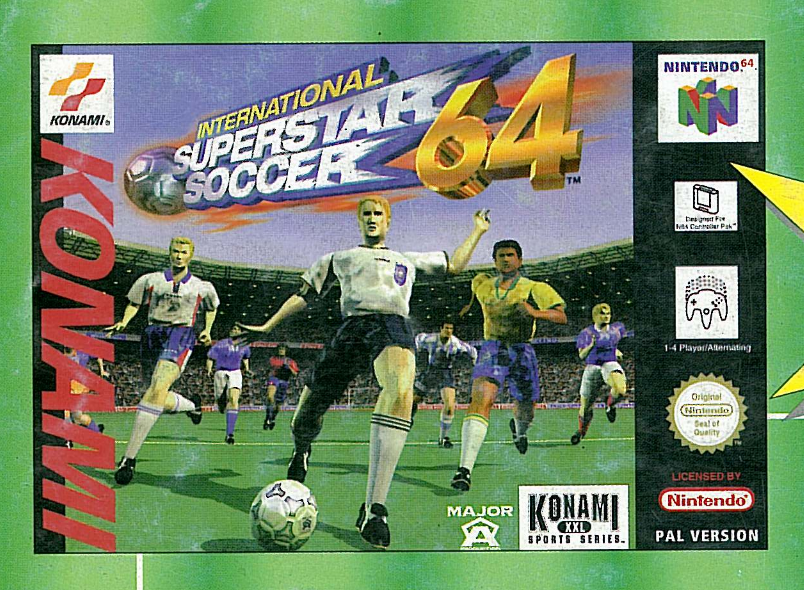


PVP
RECOMENDADO
3.990
Pts





AHORA
TAMBIEN EN
GAME BOY



PVP
RECOMENDADO
3.990
Pts



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35